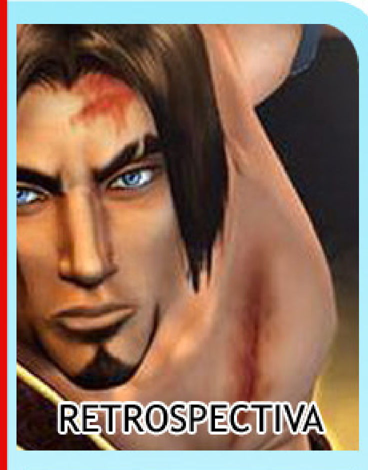
PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO ENERO Nº10

DS MAGAZINE


RETROSPECTIVA


GUÍA DE COMPRAS


EL AÑO DS

MARIO & LUIGI PARTNERS IN TIME

ANIMAL CROSSING

TOUCH GOLF

DBZ:SUPERSONIC WARRIORS 2

Disfruta de otro mes cargado de reviews, reportajes y las últimas noticias en el mundo de Nintendo DS.

DSMAGAZINE



REDACCIÓN

Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

DISEÑO

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)
Jose Manuel Jurado (Raziel)

CORRECCIÓN

Ricardo Fernández de Arellano (Locke)
Iván Fernández Castro (Spiriel)
Rubén Pérez González (Hell)

DSMAGAZINE

http://www.dsmagazine.net



EDITORIAL

Feliz año nuevo y bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. Dejamos atrás un año muy importante para el sector videojueguil: El año de las portátiles. Ventas millonarias en todo el mundo atestiguan el enorme éxito de una propuesta tan arriesgada como Nintendo DS y los títulos que están anunciados para el 2006 son un claro indicativo de que aún mejores tiempos están por llegar.

A las puertas de una nueva generación de consolas de sobremesa, seguimos encontrando motivos de sobra para jugar con nuestras DS, y con la conexión wi-fi todavía por explotar, seguro que encontraremos muchos más.

Así que de momento iremos jugando con las interesantes novedades de este mes como el adictivo "Metroid Pinball" (y su nueva función de Rumble Pack) o la genial secuela de "Mario & Luigi" sin apartar la vista de las maravillas que están por llegar en este año que empieza, como "Final Fantasy III", "Ash", "Children of Mana" o "Animal Crossing".

Desde la redacción de DSMagazine deseamos que todos tengáis un año excelente y que podamos volver a disfrutar con vosotros de estas fechas en el futuro. Así mismo nos disculpamos por el retraso que hemos tenido en este número, ocasionado por las fiestas propias de esta época.

Esperamos que disfrutéis con nuestro décimo número.

La redacción



NINTENDO DS

indice





NOTICIAS

Finalizado el campeonato oficial CODS

El Campeonato Oficial DS (CODS) acabo el pasado 15 de diciembre a las 17:00 en el local Nintendo Friends (Madrid) donde se celebro la ronda final. "Psyco", el finalista salamanquino, se proclamó el ganador absoluto.



De derecha a izquierda: 1º Puesto "Psyco" , 3º Puesto "Zekeh" y 2º Puesto "Saink"

Mario Kart arrasa en Japón

Tras el reciente lanzamiento de Mario Kart DS en tierras niponas, nintendo ha vendido más de 300.000 de consolas DS en una semana y unos 250.000 juegos, multiplicándose de una forma impresionante las ventas de consolas.



Pokemon Toroze saldrá de Japón

Nintendo ha anunciado lanzamiento para tierras de occidente de Pokémon Toroze, un juego puzzle clásico en el que las piezas serán los mas de 380 Pokémons que existen hasta ahora. Se estima marzo como lanzamiento en América y finales de año para Europa.

Fechas Europeas para títulos de SEGA

La compañía japonesa Sega ha distribuido fechas de lanzamiento para Europa en todas las plataformas para las que desarrolla. Entre ellas las fechas de sus títulos para DS , Súper Monkey Ball DS que se espera oficialmente para Marzo y Sega Casino que aunque no se ha fijado su fecha definitiva se rumorea su salida para mediados de año

Primeras imagenes de Fifa Street 2.

FIFA Street 2 para Nintendo DS utilizará la funcion táctil para realizar las tácticas y movimientos con el balón carecteristicos de este género. En la pantalla superior veremos la acción del juego es tres dimensiones.





NOTICIAS

Ventas de juegos en Japón

Durante la primera semana del 2006:

1. More DS Brain Training (NDS)- 290.000
2. Animal Crossing : WW (NDS)- 133.000
3. Mario Kart DS (NDS)- 115.000
4. Adult Brain Training (NDS)- 114.000
5. Mario & Luigi:Partners in Time(NDS)- 98.000
6. Kingdom Hearts II (PS2)- 83.000
7. Brain Training DS (NDS)- 63.000
8. Tamagotchi Connection (NDS)- 62.000
9. Pokémon M.D. Blue (NDS)- 57.000
10. Pokémon M.D. Red (GBA)- 49.000

Como véis, con la excepción del Kingdom Hearts 2 la DS está arrasando estas navidades en tierras niponas.

Más datos de Metroid Prime Hunter

-Metroid Prime Hunter se desarrollará en 5 diferentes planetas y en al menos 25 locaciones distintas.

-Weavel tendrá la habilidad de separar su cuerpo en dos. Una de las partes será un arma automática estacionaria.

-Cada caza-recompensa tendrá su propia nave diseñada de acuerdo a su estructura.

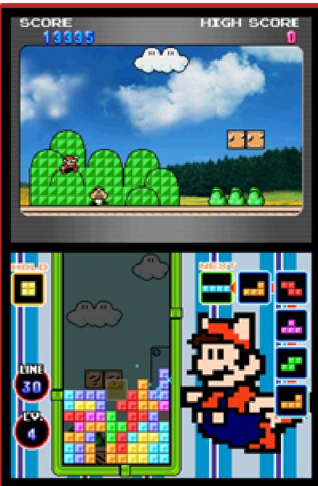
-El modo de aventura de 1 jugador será no-lineal. Como Samus, tendremos que obtener artefactos especiales (Alimbics) antes que otro caza--recompensa lo haga, si lo hace, desde tu nave deberás forzarlo a bajar a un planeta para enfrentaros.

La historia de Metroid Prime Hunter está cronológicamente situada entre Metroid Prime 1 y Metroid Prime 2 Echoes. Además de esto, Nintendo ha dicho que cada cazador (aparte de Samus) tendrá tanta personalidad como ésta y que cada uno de ellos podría protagonizar un juego por si solo. ¿Estamos ante un nuevo aluvión de juegos Metroid?

Tetris Wifi

Una nueva versión del popular juego llega a nuestras DS. Con 6 modos de juego incluyendo un modo online y usando la pantalla táctil cada segundo. Tendremos el modo clásico para picarnos por puntos, puzzles especificos, combates con un solo cartucho, combates a través del online... Un juego adictivo como el que más y de la mano de Nintendo con todas sus franquicias, es decir, que veremos por el juego a Mario, Samus, Link...

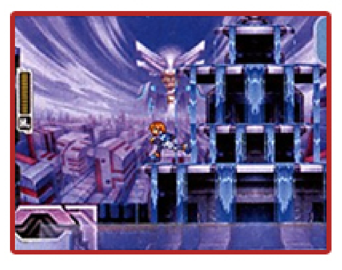




El juego tiene prevista su salida para el 20 de Febrero en Europa.

Megaman llega a DS con Megaman Zex.

Muchos estábamos esperando la salida de un Megaman de estilo plataformas para nuestra portátil, pues aquí lo tenemos. En esta nueva entrega de la larga saga Megaman podremos elegir a 2 personajes, cada uno con sus características especiales. Estos personajes son Van, un chico, y Ale, una chica.









RESUMEN 2005

Se nos ha ido el 2005 y desde DSMagazine queremos ofreceros un breve resumen con todo lo acontecido en ese año relacionado con Nintendo y en especial con nuestra DS.

Enero-Febrero

Acontecimiento Importante: Importación

La expectación por una nueva consola se nota en el ambiente. Mucha gente, ansiosa por tener su DS, la importaba directamente desde Japón o USA. Los foros estaban repletos de mensajes de gente que la había probado comentando cada detalle de la consola y de todos sus juegos.

Gracias a la importación, las primeras quedadas comienzan con juegos como Mario64 o Ridge Racers DS.





Marzo-Abril

Acontecimiento Importante: DS en Europa

Por fin llegó el momento, todas las tiendas de España empezaban a recibir las consolas mientras los usuarios inquietos ibamos en masa a por ellas. El lanzamiento fue bastante bueno con juegos como Super Mario 64 DS, Wario Ware, Project Rub o Polarium.

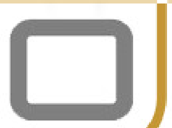
Super Mario 64 DS a pesar de ser un remake se alzó con el primer puesto en las listas de los más vendidos seguido de cerca por Wario Ware.



Mayo

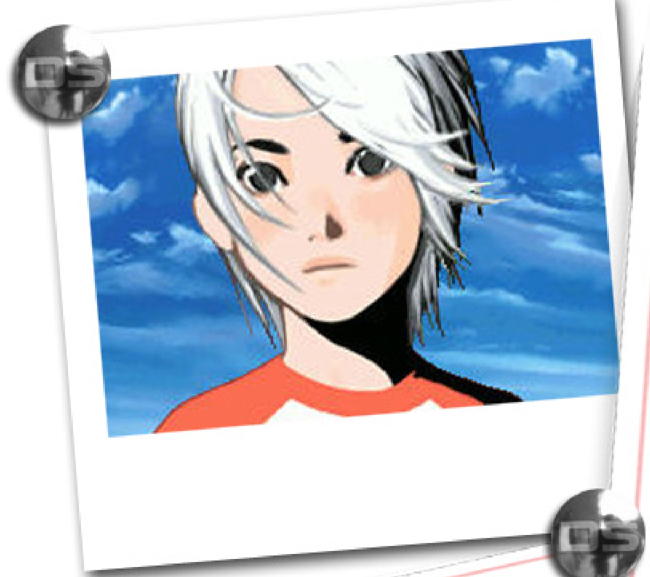
Acontecimiento Importante: Pac-Pix

Llevabamos dos meses esperando nuevos juegos y por llegan novedades. Concretamente, en Mayo salieron cuatro juegos: Need For Speed: Underground, Stars Wars Episodio III, Yoshi Touch&Go! Y Pac-Pix. Estos dos últimos nos hicieron ver la innovación que representaba nuestra consola y lo divertido que es jugar con el Stylus sin tocar ni un solo botón..



RESUMEN 2005

Se nos ha ido el 2005 y desde DSMagazine queremos ofreceros un breve resumen con todo lo acontecido en ese año relacionado con Nintendo y en especial con nuestra DS.

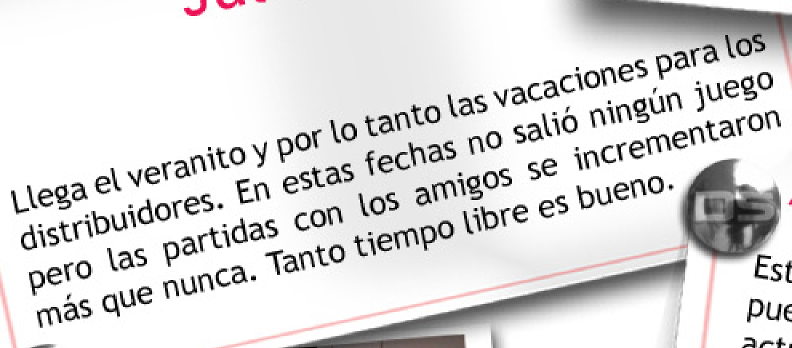


Junio

Acontecimiento Importante: Another Code

Otro mes más y nuevos juegos, se acerca el primer "pelotazo" de Nintendo o al menos eso creiamos. Another Code creó una espectación increible, planteaba una pequeña resurrección en el genero de las aventuras gráficas, estaba bastante cuidado gráficamente y el guión del juego era muy bueno pero fracasó y el principal problema fue su corta duración, unas 5 horas, que hizó que muchos jugadores se echaran para atrás.

Además, en Junio también salieron otros buenos juegos como Bomberman DS, que palió la sed de multijugador hasta la llegada de Mario Kart, Goldeneye o Ridge Racers que llegaba con un gran retraso respecto a la versión americana.



Julio-Agosto

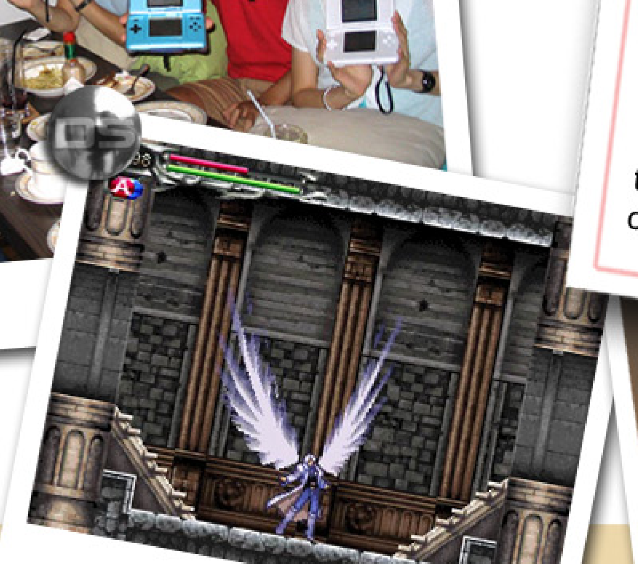
Llega el veranito y por lo tanto las vacaciones para los distribuidores. En estas fechas no salió ningún juego pero las partidas con los amigos se incrementaron más que nunca. Tanto tiempo libre es bueno.

Septiembre

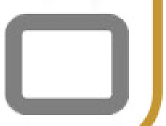
Acontecimiento Importante: Meteos y Castlevania

Este mes fue muy importante en la vida de la DS puesto que salieron dos de sus mejores juegos actualmente: Meteos y Castlevania Dawn of Sorrow. Meteos planteaba un nuevo juego de Puzzles manejado completamente con el Stylus, un juego muy frenético que gustó a casi todo el mundo. Por otro lado, el Castlevania DoS era un nuevo exponente en la DS, llegó con fuerza y arrasó con todo.

También se produjo el lanzamiento de Advance Wars DS que aunque es un buen juego, su acogida fue pequeña debido a que no representaba casi ningún cambio respecto a la versión de GBA. Por último, también salió el primer título deportivo Fifa 2006, otro juego "no-acabado" de EA.







RESUMEN 2005

Se nos ha ido el 2005 y desde DSMagazine queremos ofreceros un breve resumen con todo lo acontecido en ese año relacionado con Nintendo y en especial con nuestra DS.



Octubre

Acontecimiento Importante: Nintendogs

La fiebre perruna llega a España. Nintendogs estaba arrasnado en todo el mundo y aquí no iba a ser menos. La innovación de este juego y el buen acabado que tenía hicieron de Nintendogs el título más vendido para DS y un verdadero hit en las listas de ventas mundiales, incrementando las ventas de DS en grandes números y llegando a un público minoritario.

También hay que destacar la salida de Pac'n Roll, el segundo juego de PacMan en nuestra consola que también representa una nueva forma de jugar moviendo a PacMan con nuestro Stylus gracias a la pantalla táctil.

Noviembre

Acontecimiento Importante: Nintendo Wi-Fi

Noviembre será un mes recordado por mucho tiempo. Con un total de 13 lanzamientos, varios de ellos verdaderos juegazos (Sonic Rush, Mario Kart, Kirby o Tony Hawk), y el lanzamiento de Nintendo Wifi Connection, el servicio online de Nintendo, este mes se alza como el más crucial de la historia de la consola en España.

Para ir abriendo boca a los juegos grandes, salieron juegos como Los Sims 2, Lost in Blue, Spyro, Harry Potter, Yu-Gi-Oh!, Touch Golf y Shrek SuperSlam.
El día 18 llegaría el primer juego que aprovecha el sistema online: Tony Hawk America's Sk8land. Gracias al servicio online, en este juego podemos enfrentar-nos contra rivales de todo el mundo compitiendo por ver quien hace los mejores trucos y consigue más puntos.





RESUMEN 2005

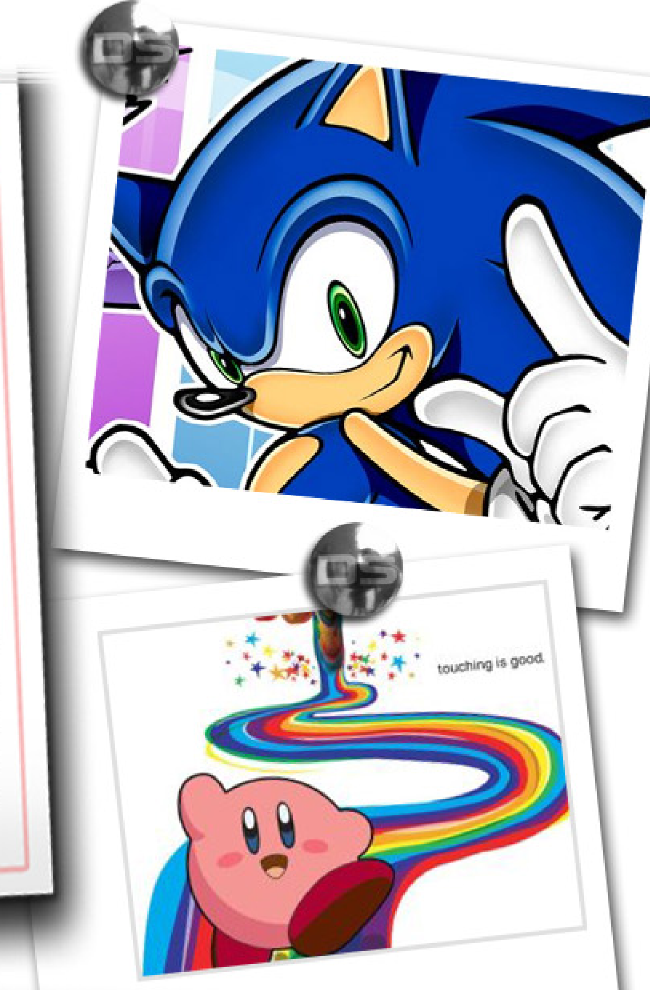


Se nos ha ido el 2005 y desde DSMagazine queremos ofreceros un breve resumen con todo lo acontecido en ese año relacionado con Nintendo y en especial con nuestra DS.

Tras esto vino el gran día, el 25. Con la salida conjunta de Kirby, Sonic Rush y Mario Kart, los bolsillos de los españoles se resintieron pero merecía la pena. Kirby seguía el estilo de Yoshi Touch&Go!, moviendonos por un entorno en 2D y controlando a Kirby gracias al Stylus.

Sonic Rush es el primer título del erizo azul para la DS y sin duda uno de los mejores de todos los tiempos, con su increíble velocidad y la multitud de escenarios diferentes se alzó hacía los primeros puestos en la lista de mejores juegos para DS.

Por último, tenemos al Mario Kart, el mejor juego para DS hasta el momento y el mejor Mario Kart de la historia. Gracias al nuevo modo de Misiones, los 32 escenarios (el doble que lo normal) y el servicio online, el juego tiene una duración prácticamente ilimitada.



Diciembre

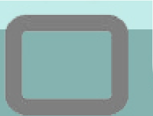
Acontecimiento Importante: - - -

En navidades hay poco que destacar, solo la salida de Burnout Legends, King Kong o Battles of Prince of Persia de los cuales solo se salva el Battles of PoP. Unas navidades escasas de juegos pero que podemos pasar tranquilamente gracias a los grandes lanzamientos de Noviembre.

El 2006 ya ha llegado y este año nos esperan bastantes juegazos para DS como Mario&Luigi 2, Viewtiful Joe, Animal Crossing o el Metroid que le tenemos muchas ganas desde la demo que venía con la consola.







ÍNDICE DE PREVIEWS

este mes ...





ANIMAL CROSSING WILD WOLRD

Conoce a tus vecinos, pesca y sobretodo conéctate con esta nueva entrega de Animal Crossing para tu Nintendo DS.

BOB ESPONJA: EL VENGADOR AMARILLO

Disfruta de una nueva aventura de este simpático personaje amarillo en tu portátil.

>> >> >>

ANIMAL CROSSING wild world

ficha



Título: ANIMAL CROSSING wild world
Género: SIMULADOR SOCIAL
Desarrolladora: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Número de Jugadores: 4 - ONLINE
Lanzamiento: 31/MARZO_2006

primera impresión



Hace ahora aproximadamente 2 años que nació en GameCube un innovador proyecto de Nintendo. Con el título de Animal Crossing, se trataba de una especie de simulador de vida (una concepto similar al de Sims) con el inevitable toque Nintendo. El juego nos permitía crear un personaje y un pueblo en el que habitar, poblado además por diversos animales convenientemente caracterizados. Una vez cogíamos el mando y dábamos un par de vueltas por el pueblo saltaba a la vista uno de los detalles más característicos (a la vez que controvertidos) del juego y es que no teníamos ningún objetivo aparente. No se trataba de salvar princesas o vengar a familiares asesinados esta vez, tan sólo había que disfrutar de la vida en nuestro propio pueblo.

Convivir con los animales, recolectar fruta, decorar nuestro hogar, buscar un trabajo y pagar la hipoteca, irse de pesca... Situaciones como estas fueron suficiente para mantener pegados a la consola durante mucho tiempo a la gran cantidad de jugadores que disfrutaron con este título.

Animal Crossing: Wild World será el encargado de hacernos revivir en nuestras portátiles la experiencia que ya pudimos disfrutar gracias a su hermano mayor. Las mismas posibilidades que ofrecía el juego de GameCube (como el desarrollo de los acontecimientos en tiempo real) junto con algunas novedades para la versión de DS, como un nuevo sistema de control con la pantalla táctil o el ansiado modo online que no incluyó la primera parte. La posibilidad de conectar con Nintendo Wifi para visitar los pueblos de nuestros amigos es el gran atractivo de esta nueva entrega de Animal Crossing, permitiéndonos chatear con los visitantes de nuestro pueblo, intercambiar



ítems, o simplemente pasar un buen rato en compañía de algunos viajeros con interesantes historias que contar.

Un apartado técnico muy cuidado, la posibilidad de juego en red y la atractiva idea de un juego infinito y tremendamente original son los principales reclamos de la última apuesta de Nintendo para su portátil. Se trata de un título que no gustará a todo el mundo y que mucha gente encontrará insulso. En cualquier caso tendremos que esperar hasta finales de marzo para disfrutar en Europa con Animal Crossing.

Peder



preview

BOB ESPONJA El Vengador Amarillo



ficha

Título: BOB ESPONJA: EL VENGADOR AMARILLO
Género: AVENTURAS
Desarrolladora: THQ
Jugadores: 8
Lanzamiento: YA DISPONIBLE





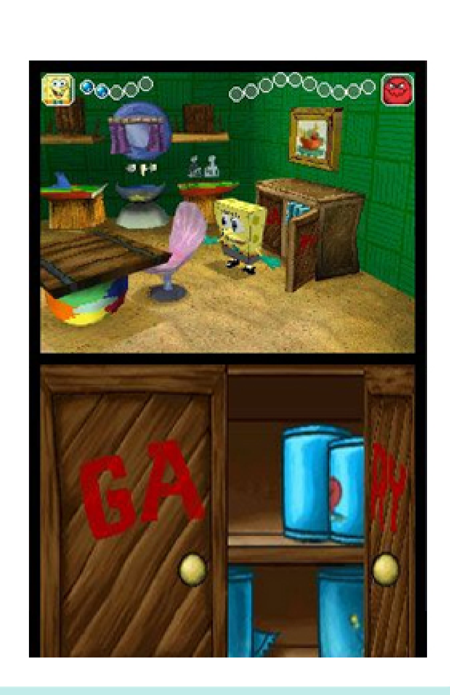
Bob Esponja es una serie muy popular en USA, y de creciente fama en nuestro país desde que comenzara a emitirse hace algunos meses. Su protagonista es nada menos que una esponja de mar, quien junto a sus amigos vive disparatadas aventuras subacuáticas capítulo tras capítulo.



Estas aventuras son en las que nos propone "sumergirnos" el próximo lanzamiento para Nintendo DS. Bob Esponja: El Vengador Amarillo es un plataformas tridimensional de desarrollo lateral que seguro nos hará pasar unos ratos tan divertidos como la serie en la que se basa. Estaremos muy atentos a este juego, porque promete.

Locke







¿CÓMO PUNTUAMOS?

En DSMagazine os ofrecemos toda la información que tenemos y te la mostramos al comienzo de cada review en una sencilla ficha técnica, así sabrás a simple vista los datos más importantes del juego que estamos analizando.

Para puntuar valoramos ...
- Gráficos: Nos orientamos tanto en el aspecto grafico del juego como en su fluidez y fialdad al contexto del juego.
- Sonido: Comprobamos la calidad de sonido tanto en musicas como en efectos sonoros.
- Jugabilidad: Ponemos a prueba el control y comprobamos lo adictito que es el juego.
- Duración: Analizamos tanto la duración como si se incluyen modos de juego que alarguen la vida del juego.

Orientándonos en la clasificación de los diversos apartados y en los aspectos mas destacados realizamos una puntuación global. La puntuación global no tiene porque ser la media aritmética.

Ademas os comentamos brevemente los aspectos mas y menos destacados de cada juego.

La calidad de cada juego:

1, 2 ó 3 Puntos
Ni lo toques. Si alguien te lo quiere vender, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontraras algo así.

4 ó 5 Puntos
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones pero no las sabe transmitir.

6 Puntos
Buenas ideas, gráficos aceptables y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto aunque no destacara como el mejor de su genero.

7 Puntos
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple bien su cometido, no es que sea un juego excelente pero te gustará.

8 Puntos:
Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Pocos alcanzaran esta nota, y si lo hacen es por algo.

9 ó 10 Puntos:
Roza la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del genero.

PLINTER CELL
CHAOS THEORY

análisis

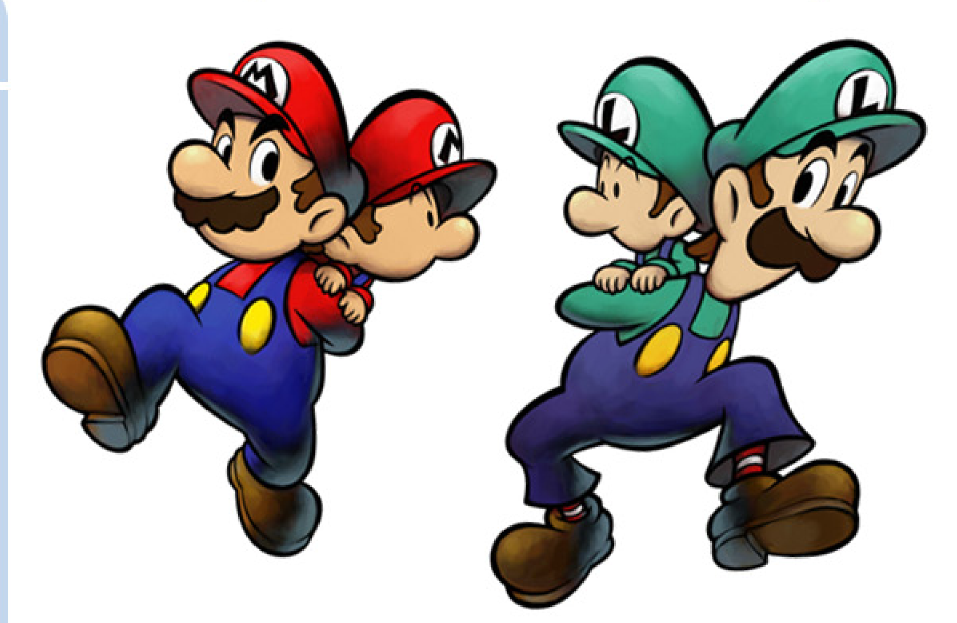
GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6
TOTAL	7,5

-Buen control.
-Efectiva utilización de las caracteristicas de la DS.
-Genial gestión de luces y sombras.

-El FrameRate si vas con la vision nocturna o térmica
-Algunos fallos graficos (Aunque de escasa importancia).



MARIO & LUIGI
compañeros en el tiempo



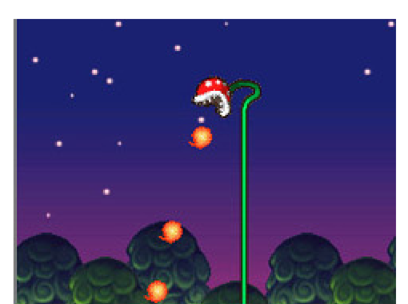
ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: ALPHADREMS
Tipo de juego: RPG
Idiomas: ESPAÑOL
Jugadores: 1
Multijugador: NO

Precio: 39.95€
A la venta: 27_01/2006

Largo Largo



La longitud de algunos enemigos se alarga demasiado...



...así que tendrás que estar pendiente de las dos pantallas.

Una vez más, nuestros fontaneros preferidos vuelven a la táctil de Nintendo con la intención de repartir todo el éxito que venían cosechando en su anterior entrega para GameBoy Advance. Acompañados de sus respectivos bebés, Mario y Luigi protagonizan un RPG que podemos situar entre los mejores títulos del catálogo actual de Nintendo DS. Con la ayuda de la máquina del tiempo, nos veremos embarcados en una interesante aventura, tratando de salvar a la princesa Peach y su Reino, que corren serio peligro tras la conquista de este último en el pasado, por una lejana raza conocida como Shroob.

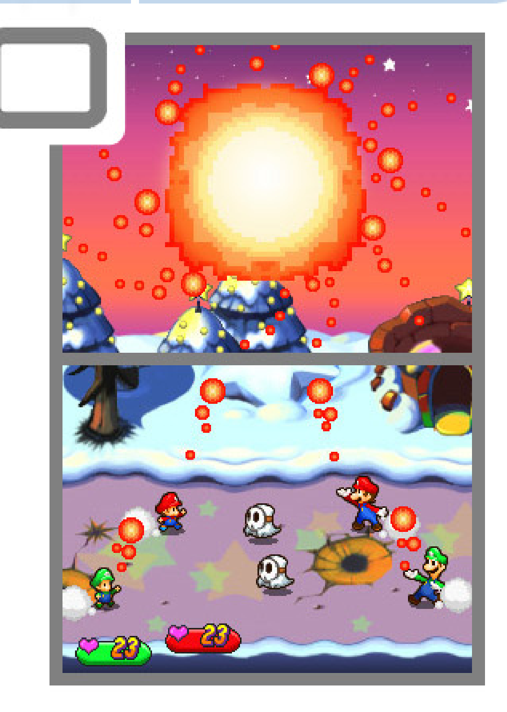
Contando con unos gráficos muy amenos -nada fuera de lo común técnicamente, eso sí- transcurrirá la historia, en la que debemos avanzar resolviendo determinados puzzles, y saliendo victoriosos de gran cantidad de batallas, entre ellas, las de los jefes finales. De este modo controlaremos simultáneamente a 4 personajes (Mario, Luigi, Baby Mario, y Baby Luigi), y será muy común a lo largo del juego la necesidad de realizar determinado movimiento con alguno de ellos para que los demás puedan avanzar sin problemas.

A su vez, una agradable música de fondo -típica de los títulos de Mario- nos acompañará, e irá cambiando según la situación y ambiente en el que nos encontremos. A lo largo del juego, los personajes aprenden multitud de técnicas que podemos usar tanto recorriendo el escenario, como en plena batalla (donde será necesaria determinada combinación de botones para que surtan efecto).

Dentro de estas batallas, realizadas por turnos, podemos hacer gran variedad de acciones: ejecutar golpes convencionales, escapar, o usar objetos para distintos fines tales como revitalizar a nues-

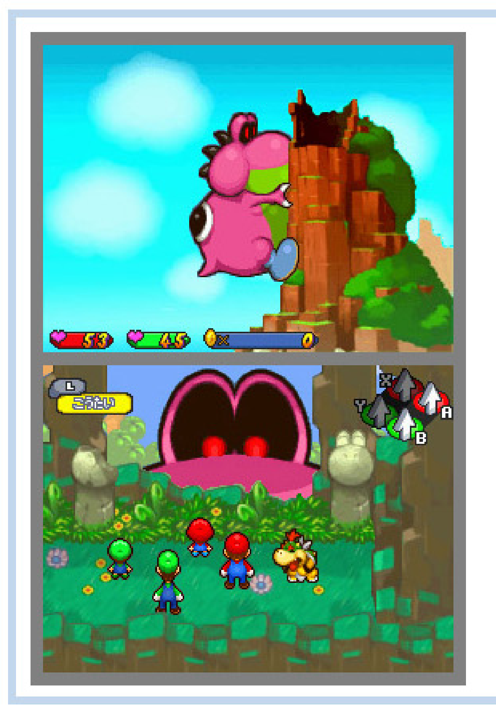


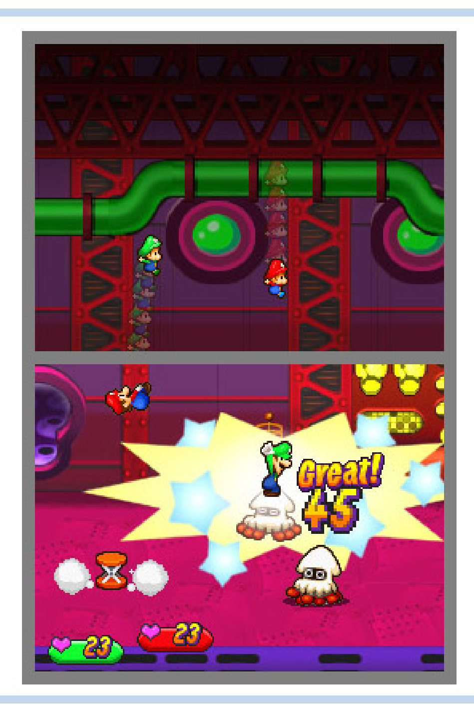
MARIO & LUIGI
compañeros en el tiempo



-tros personajes, golpear a determinados enemigos con cierta arma, o ayudarnos de utensilios que con la combinación de varios personajes harán más daño a un enemigo muy fuerte... Todo ello tiene el mismo objetivo: salir victorioso, pues de no ser así, habrá que empezar de nuevo desde el último punto donde guardamos la partida.
Superando duelos con gran cantidad de personajes que se interpondrán en nuestro camino, de vez en cuando nos toparemos con los Jefes Finales; de modo que si conseguimos ganarles, conseguimos a su vez combustible necesario para poner en funcionamiento la máquina del tiempo, y por tanto, rescatar a la princesa.

Detrás de todo este entramado, debemos ideárnoslas en muchas ocasiones para poder avanzar a lo largo de los tan variados escenarios, pues tenemos que hacer uso de distintas acciones especiales de los personajes para ser capaces de seguir adelante.
Rodar, excavar, lanzar gotas de agua, golpear objetos o botones con el martillo...
Todo esto será necesario a la hora de proseguir nuestra aventura; pero no solo eso, también tendremos que buscar las soluciones adecuadas para determinados problemas que aparecen a lo largo del juego: mover rocas que entorpecen nuestro camino, abrir paso a nuevos sitios, llegar a lugares altos que no alcanzamos saltando, etc.





La acción, además, transcurre en ambas pantallas, de modo que muchas veces algunos de los personajes se sitúan en la pantalla superior, y los demás en la táctil; de modo que para avanzar éstos en una de ellas, es necesario la ejecución de determinado movimiento de los otros personajes en la otra pantalla.
Este es un elemento al cual se le ha dado mucho juego a lo largo del título. También, mientras en una de las dos pantallas avanzamos por los escenarios, en la otra podremos ver un mapa general del reino para situarnos, el estado de nuestros personajes, e incluso podemos admirar gran cantidad de animaciones de muy buena calidad, que se suceden a lo largo de todo la aventura y dejarán boquiabiertos a más de uno, quizá no por su calidad técnica, pero sí por su aspecto visual que es al menos impagable, como durante todo el juego.

El conjunto que forman una genial historia, y un maravilloso modo de juego basado en batallas por turnos, hacen de Mario And Luigi: Partners in Time un completísimo título que entusiasmará a todo aquel que tenga la oportunidad de jugarlo.





MARIO & LUIGI
compañeros en el tiempo



Gráficos___________________
Sin duda, los más adecuados para su género, historia, y ambientación. Sin una calidad técnica prodigiosa, Mario and Luigi muestra un aspecto visual realmente bonito, y muy parecido al que viene surgiendo en las entregas RPG de la saga Mario and Luigi. Gran cantidad de trabajadas animaciones, harán delicias de las dos pantallas de nuestra consola, pues en el uso de ambas no se queda corto el título. Además, contaremos con una extensa variedad de escenarios muy trabajados, con detalles bien conseguidos, por los que transcurrirá nuestra historia. Como resultado tenemos un juego muy agradable y bonito a la vista; un punto positivo en este aspecto.

Sonido____________________
La música de la que disfrutaremos variará según la ambientación en la que nos encontremos, pero permanecerá amena a durante el juego. Eso sí, quizá podamos echar en falta alguna canción más. Los efectos están bien conseguidos, así como las voces de nuestros personajes, que aparecerán muchas veces en los diálogos que mantendremos. Además, algunos de estos efectos nos harán sumergirnos cada vez más en la historia.

Jugabilidad________________
Tanto los dos fontaneros, como sus respectivos bebés, están dotados de un magnífico control: cada uno de los cuatro botones de que se sitúan en la parte derecha de nuestra consola se asignarán a un personaje, y mediante el gatillo lateral derecho (R) tendremos la capacidad de dar una u otra función a cada tecla. De este modo, se aprovecha al máximo cada botón de la consola de una manera totalmente sencilla, a la que nos acostumbramos apenas comenzamos el juego. La dificultad del juego es media alta, cuenta con puzzles muy bien pensados, así como jefes finales con un nivel ajustado, contra los que tendremos que repetir intentos en varias ocasiones. Podremos pasar muchas horas frente a esta historia -si bien esto depende de cada jugador-, pero en general debemos considerarlo un título largo, que aprovecha al máximo la existencia de dos pantallas (aunque quizá no aproveche tanto la capacidad táctil).

Conclusión ________________
Sin duda, estamos ante un gran título para Nintendo DS, que no debe faltar en las estanterías de los amantes de los RPGs. Una buena historia, la existencia de batallas por turnos, y su gran vistosidad gráfica, hacen de Mario and Luigi: Partners in Time uno de los indispensables en el catálogo de NDS.

wOw_

análisis

GRÁFICOS	8.5
SONIDO	8
JUGABILIDAD	9.5
DURACIÓN	9
TOTAL	**9**

- Gráficos llamativos
- Buena historia

- Echamos en falta alguna canción, por poner algún "pero"



DRAGON BALL Z
SUPERSONIC WARRIORS 2

ficha técnica



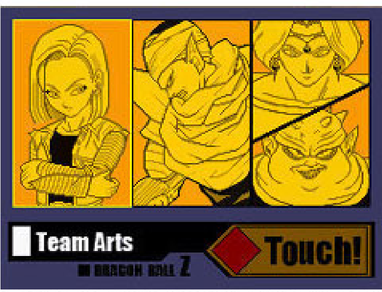
Compañía: BANDAI
Desarrollador: BANPRESTO
Tipo de juego: LUCHA
Idiomas: ES
Jugadores: 1-2
Multijugador: Multitarjeta

Precio: 39,95 €
A la venta: YA A LA VENTA

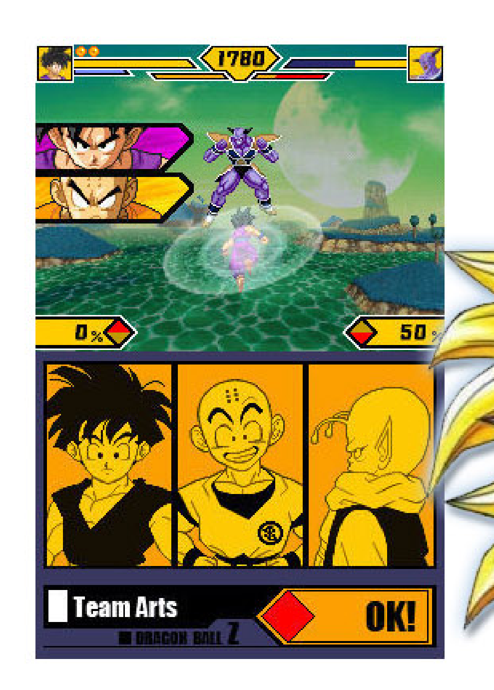
SELECCIONA A TU LUCHADOR



En la pantalla superior nos enfrentaremos a nuestros adversarios, con personajes en 2D y escenarios en 3D.



La táctil servirá para poco más que para seleccionar a nuestro luchador...



Una licencia tan suculenta como "Dragon Ball" no ha pasado desapercibida entre las compañías desarrolladoras de videojuegos.

Los carismáticos personajes de Akira Toriyama han protagonizado un buen puñado de títulos desde la época de NES hasta la actualidad, siendo la gran mayoría de éstos juegos de lucha. Lamentablemente, y quitando algunas honrosas excepciones, estos juegos no lograban plasmar la espectacularidad de los combates del anime (a velocidades de vértigo y con espectaculares ataques especiales).

Con estas premisas nació el año pasado en GBA "Dragon Ball Z: Supersonic Warriors". Este título retomaba el clásico juego de lucha en 2D pero le añadía la posibilidad de combatir permanentemente en el aire (dotándo a los personajes de gran movilidad) así como unos movimientos especiales espectaculares, variados y muy sencillos de realizar. El resultado fue magnífico, uno de los mejores juegos de lucha para GBA.

Como ya viene siendo habitual, la segunda parte aterriza en DS con algunas novedades.

Nos encontramos por lo tanto ante un juego de lucha en 2D protagonizado por Goku, Vegeta, Trunks y hasta 26 personajes (más otros 10 de apoyo) extraídos directamente del universo Dragon Ball Z.



DRAGON BALL Z
SUPERSONIC WARRIORS 2

Al igual que con su predecesor, podremos movernos libremente por el aire durante los combates, bloquear, esquivar y realizar ataques especiales (al menos 4 por personaje) simplemente presionando dos botones. La novedad jugable más destacable está directamente relacionada con la pantalla táctil y nos ofrece la posibilidad de elegir un equipo de hasta tres jugadores y alternar nuestro personaje jugable en mitad del combate con un solo toque en la pantalla inferior.



Además de permitir batallas más estratégicas con cambios de personajes, esta nueva característica permite realizar ataques especiales combinando determinados personajes (una vez los hayamos desbloqueado en el modo historia) y la inclusión de personajes de apoyo. Estos personajes no son jugables y tienen una habilidad que se activa al presionar la pantalla táctil (muy en la línea de lo visto en Jump Super Stars).

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2 presenta bastantes modos de juego, lo que es de agradecer para un título de lucha. El primero de éstos es el modo arcade, en el que elegimos un equipo y vamos luchando contra una serie de rivales con un nivel creciente de dificultad. Se trata sin duda del modo más flojo del juego por culpa de una dificultad ridícula, un número de combates insuficiente y la falta de variedad.
Al completar el modo arcade por primera vez desbloqueamos el *"Maximum Mode"*, que nos plantea una serie de retos con tres niveles de dificultad para desbloquear un personaje secreto.





Aparte tenemos un modo entrenamiento, para aprender paso a paso como realizar todas las acciones posibles en el juego y un modo para luchar contra un amigo (eso sí, multicartucho). Por último la gran baza del juego, su modo historia. Una vez elegido un personaje tendremos que ir superando diferentes combates para revivir desde su punto de vista la historia de Dragon Ball Z a la vez que vamos desbloqueando sus movimientos especiales y otros personajes. En determinadas ocasiones nos encontraremos con bifurcaciones en nuestro camino ya que dependiendo de como se desarrolle la batalla pueden pasar cosas diferentes en la historia.
Por lo tanto, para desbloquear nuevas fases tendremos que vencer algunos combates de una forma determinada, como haciendo un "perfect", un "Ultimate K.O.", ganar en un determinado tiempo, etc.



DRAGON BALL Z
SUPERSONIC WARRIORS 2

Se trata por lo tanto de un modo historia muy extenso y entretenido contando todos los personajes, además de ofrecer nuevas historias para algunos personajes. ¿Qué habría pasado si Célula hubiese matado a Gohan? ¿Y si Gotenks hubiera derrotado definitivamente a Bu?

Técnicamente, nos encontramos ante un título que podía haber dado más de sí. Los sprites de los personajes son prácticamente los mismos de la versión de GBA y aunque algunas animaciones han mejorado, unos nuevos sprites más detallados le habrían dado al juego un aspecto mucho más conseguido. Los escenarios están modelados en 3D y suponen una gran mejora respecto a la primera parte.
En cuanto al apartado sonoro, tenemos por un lado las voces originales de la serie para los ataques especiales así como algunas de las composiciones originales que se ven enturbiadas por una calidad de sonido un poco pobre en algunas ocasiones.

Jugablemente, el juego es tan bueno como la primera parte. Muy entretenido y con el añadido de los personajes de apoyo y las batallas por equipos. Además su modo historia es un gran acierto. Por contra, el juego es muy similar al de GBA.



En cuanto a la duración, su gran cantidad de personajes, su multijugador y su trabajado modo historia dan juego para muchas horas. Una duración más que correcta para tratarse de un juego de lucha.

Para concluir, nos encontramos ante un juego de lucha muy entretenido. Aquí no hay combos de muchos golpes ni horas de práctica para ser un maestro. Aquí hay simplemente batallas frenéticas, con movimientos rápidos y muchos ataques especiales.

En unos minutos te harás con el control y estarás listo para sacarle todo el juego a cualquier personaje. Este planteamiento atraerá a unos y echará para atrás a otros.
En cualquier caso se trata de una buena opción para los amantes de la lucha y los fanáticos de Dragon Ball. Eso sí, si ya disfrutaste de la versión de GBA, puede que este juego no te ofrezca suficientes novedades.

Peder

análisis

GRÁFICOS	6,5
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7,5

TOTAL 7

- El modo historia
- La gran cantidad de personajes
- Lo fácil que es hacer ataques espectaculares

- El modo arcade
- Muy parecido a la primera parte



DS review

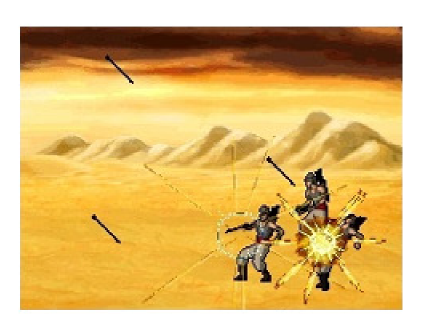
BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

ficha técnica

Compañía: UBISOFT
Desarrollador: UBISOFT MONTREAL
Tipo de juego: ESTRATEGIA
Idiomas: ES
Jugadores: 1-2
Multijugador: Multitarjeta

Precio: 39,95 €
A la venta: YA A LA VENTA

ÓRDENES A GOLPE DE STYLUS

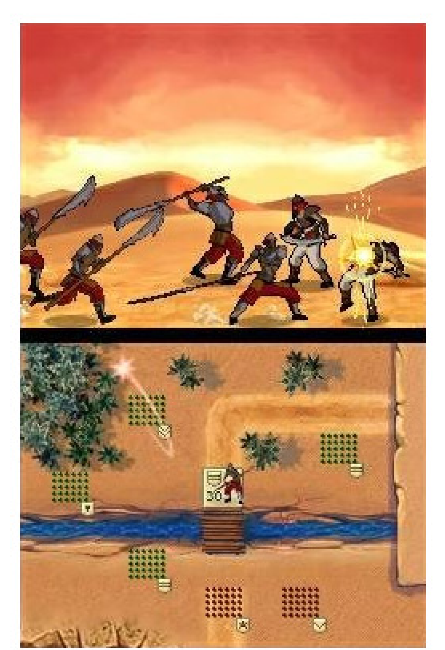


Arriba veremos información sobre las unidades y el terreno, además de secuencias animadas de batalla.



El mapa de la contienda se verá abajo, donde ordenaremos los movimientos a nuestras tropas.





Seguro que más de uno de nuestros lectores se echó las manos a la cabeza cuando se enteró de que el debut del príncipe de Persia iba a llegar con un juego de batallas de cartas por turnos.
¿Queréis saber si vuestro miedo estaba justificado? Pues seguid leyendo...

Con la tercera parte de la saga llegando a las consolas de sobremesa, Ubisoft trae para nuestra portátil un juego de estrategia por turnos bastante alejado del planteamiento de los juegos de la saga.

Gráficos

No tienes más que echar un ojo a las capturas que te presentamos para ver que gráficamente el juego no es nada del otro mundo.
El mapa, principal elemento del juego es soso y con pocos efectos. Incluso las unidades estan todas representada por una serie de grupos de puntos de colores.
Las animaciones de la batalla (en la pantalla superior) son muy fluidas pero repetitivas y algo sosas en general.
En definitiva, un aspecto algo descuidado, pero... ¿es esto realmente importante en este tipo de juegos?





BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

La historia se narra mediante una seriede textos e imágenes muy bien realizadas.



Sonido:

El sonido es una de las grandes bazas de este 'Battles Of Prince Of Persia'.
Desde el menú de juego hasta disputar la última batalla, podremos disfrutar de melodías muy propias de la saga del príncipe, mezclando instrumentos modernos con ese aire persa.
Melodías con una calidad increíble, aunque algo repetitivas en ciertos momentos.



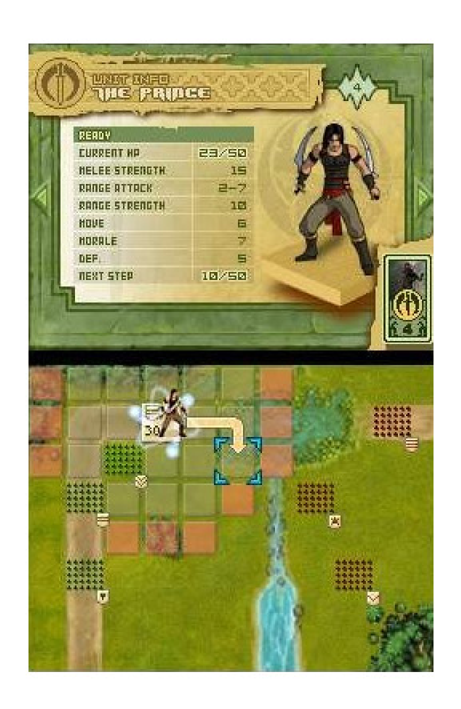
Los efectos sonoros, aunque algo escasos, acompañan a la acción a la perfección.
Podremos escuchar a nuestra infantería gritando, a nuestra caballería recorrer el terreno a galope, las flechas rebotando en los escudos...

Jugabilidad:

'Battles Of Prince Of Persia' es un juego bastante original, puesto que auna grandes ejércitos en batallas por turnos con un sistema de órdenes y hechizos seleccionados de un mazo de cartas.
Las batallas se dividen en 'horas'. En cada hora, se repartiran cierto número de cartas de tu mazo, gracias a las cuales podrás dar órdenes a tus tropas (todo mediante el sistema de control en la pantalla táctil).



Podrás gestionar hasta tres mazos distintos de cartas, agregando o suprimiendo las que quieras y utilizando en cada batalla el que más te convenga



Desde un simple 'mover y atacar' hasta fuertes hechizos que te darán la victoria.
Según el ejército y el general que controles (de los muchos a elegir) tendrás unos objetivos u otros. Defender posiciones, robar reliquias, acabar con un ejército... aunque todo lo podrás hacerlo siguiendo varias estrategias, puesto que pasarás las misiones al alcanzar un determinado número de puntos de victoria.

Por ejemplo, si necesitas 20 puntos para completar una misión, obtendrás unos pocos puntos por cada unidad enemiga que elimines, pero obtendrás muchos más si vas a por el general... así que hay que pensar bien los recursos de los que dispones (que se darán automáticamente dependiendo de la misión) y de cómo los vas a utilizar para vencer.



BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

Pero también ayudarán las cartas que tengas en el mazo.

Gran parte de las cartas únicamente te proporcionan un determinado número de ordenes para dar a las unidades (mover, disparar o atacar en cuerpo a cuerpo), pero siempre puedes utilizar cartas que otorgan habilidades o hechizos (más movimiento, mejor porcentaje en cuerpo a cuerpo, auras de protección o incluso descargas eléctricas), aunque cuanto más devastador sea el hechizo, más recursos quedarán utilizados durante esa hora del juego.

Puedes tener hasta tres mazos distintos de cartas(las cuales se te darán al resultar victorioso en una misión) organizados como tú quieras.
Así pues según la batalla que te toque librar tendrás que escoger tu mazo de ataque directo, o uno enfocado a la protección de tus tropas. Hay una gran cantidad de cartas, y podrás modificar el contenido de las barajas siempre que quieras desde el menú principal.



Otro punto a favor es el multijugador. No estoy hablando del modo Multitarjeta (que lo hay), sino de la posibilidad de jugar dos amigos en una misma consola por turnos.
Sin duda es entretenido, aunque para seguir bien el transcurso de la contienda, deberás estar muy atento a los movimientos de tu contrincante, porque si no resulta demasiado costoso enterarse de qué está pasando en el juego.





Conclusión

En definitiva, si eres seguidor de los juegos de estrategia por turnos, este 'Battles Of Prince Of Persia' seguramente te entretendrá durante buenos ratos, ya que aunque no sea nada del otro mundo, es divertido, largo y bastante adictivo.
Si no te gusta este estilo de juegos... sigue buscando.

Chava

análisis

GRÁFICOS	4
SONIDO	8
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7

TOTAL 7

- El apartado sonoro en general.
- El sistema de control táctil.
- El multijugador en una misma DS.

- Gráficos muy por debajo de la media
- Algo lento y repetitivo a veces.



METROID PRIME PINBALL

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: Fuse Games
Tipo de juego: Pinball
Idiomas: Inglés
Jugadores: 1-4
Multijugador: DESCARGA

Precio: 39.90€
A la venta: Por determinar



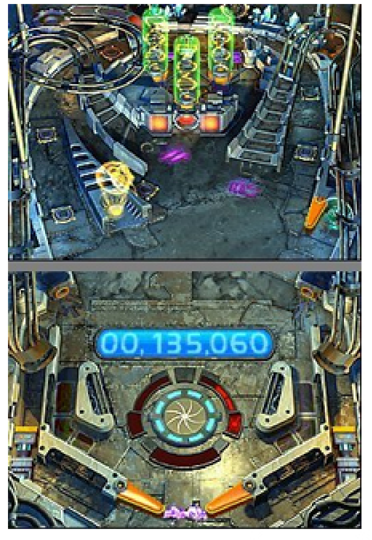
El universo de Metroid ha crecido mucho desde que que naciera a mediados de los 80 como un novedoso videojuego. Una protagonista femenina, un mundo a explorar no dividido en niveles y una libertad de acción nunca antes vista fueron algunos de los ingredientes que supusieron el nacimiento de la que actualmente es una de las sagas estrella de Nintendo. Este universo fue explotado al máximo con la llegada de Metroid Prime a GameCube. Un nuevo planeta a explorar que mezclaba zonas de extensa vegetación con zonas completamente desérticas o la avanzada tecnología de los piratas del espacio con la mística religión de los Chozo y sus ruinas; una música casi perfecta y cantidad de detalles que enlazaban el juego con sus origenes en las pasadas consolas de Nintendo contribuyeron a crear una de las mejores atmósferas que se hayan visto en un videojuego.

Partiendo de dicha ambientación, lo característico de tanto enemigos como escenarios y la famosa habilidad de su protagonista Samus Aran para convertirse en una bola, la idea de hacer un pinball basado en Metroid Prime casi parece obvia.

Los chicos de Fuse Games (que ya desarrollaron el controvertido Mario Land Pinball para GBA) han sido los encargados de trasladar el universo de Metroid a las mesas del pinball; una gran responsabilidad teniendo en cuenta la gran calidad de todos los juegos de la saga. El resultado final ha sido bastante acertado.



PINBALL 2X1



En este caso tanto la pantalla superior como la inferior tendrán la función de visionar el pinball, desplazándose la bola de una pantalla a otra.

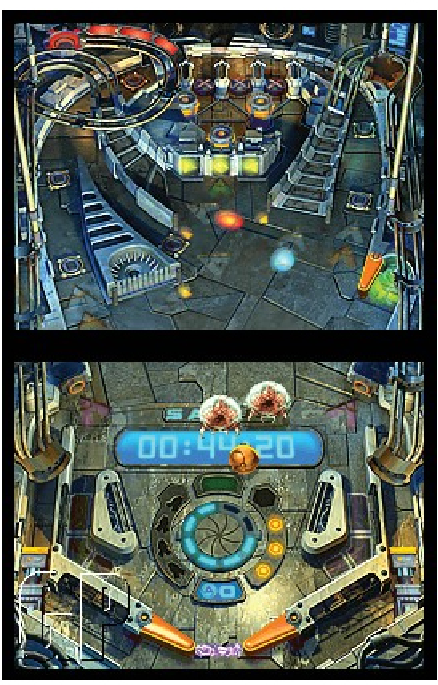
METROID PRIME PINBALL

Como en todo pinball, nuestro objetivo es evitar perder bolas por la parte inferior de la pantalla contando para ello con 2 o más "flippers" con los que golpear, en este caso, a Samus. Al chocar contra las diversas partes de cada mesa ganaremos puntos o accionaremos alguno de los eventos especiales que se han diseñado para el juego, como enfrentarnos con una manada de metroides, disparar contra una avalancha de furiosas criaturas o el clásico "Multiball" en el que tendremos que velar por la seguridad de varias bolas al mismo tiempo. Los escenarios aprobechan la doble pantalla de la DS para mostrar toda la superficie de la mesa sin necesidad de molestos scrolls que entorpezcan la acción, lo que resulta un gran acierto pues podemos seguir los rápidos movimientos de la bola en cada momento. Además podremos utilizar la pantalla táctil para inclinar la mesa y hacer "trampas", un detalle que entusiasmará a los locos por el pinball. Como detalle curioso, éste es el primer juego de DS compatible con el "rumble pack" en forma de cartucho de GBA, que viene incluído de regalo.

Metroid Prime Pinball cuenta con 2 modos de juego además del multijugador. El primero nos permite elegir una de las 2 mesas que están disponibles al principio para ir avanzando



hasta atravesar cada uno de los 6 escenarios que componen el juego y conseguir una máxima puntuación mientras que con el segundo podremos elegir cualquier mesa que hayamos desbloqueado para jugar en ella exclusivamente. En el primer modo (sin duda el más interesante) tendremos que recolectar los 12 artefactos de los Chozo cumpliendo diferentes objetivos en cada una de las 6 mesas. A pesar del pequeño número de escenarios, las diferencias estéticas y jugables entre ellos así como las variadas situaciones a las que nos tendremos no pierda el interés demasiado pronto.







METROID PRIME PINBALL

El modo multijugador nos permite enfrentarnos con hasta otros 3 amigos con un solo cartucho y consiste en una carrera hasta un determinado número de puntos en una nueva mesa. Por desgracia, nada de lo que hagamos tendrá ningún efecto en la partida de nuestros contrincantes y por otra parte, el escenario del multijugador no tiene ningún tipo de evento especial con lo que resulta un modo bastante desafortunado.

Gráficamente, Metroid Prime Pinball cumple de sobra con su cometido. Las mesas están hechas con unos preciosos fondos prerenderizados junto con algunos elementos en 3D que quedan realmente bien. Quizás se podría haber cuidado más el modelado de algunos enemigos y la fluidez de las animaciones en algunos momentos en los que el juego se recarga gráficamente. El apartado sonoro es una delicia, con melodías que enseguida reconocerán los seguidores de la saga y los efectos propios de un auténtico pinball perfectamente reproducidos.

Jugablemente nos encontramos ante un pinball como los de siempre pero con multitud de añadidos como la recolección de artefactos, las batallas contra jefes finales, el movimiento entre diferentes mesas, etc. Simple pero tremendamente efectivo.

En cuanto a la **duración**, encontramos el principal defecto del juego y es que 6 mesas (además de la del multijugador) se quedan cortas. Con un poco de entrenamiento podremos completar el juego y desbloquear el modo dificil pero aún así un mayor número de escenarios habrían ayudado en este apartado. Siempre nos quedará nuestra máxima puntuación y los piques por superarla, al fin y al cabo se trata de un pinball.

En **conclusión**, nos encontramos ante un título que conserva toda la esencia de Metroid Prime gracias a la ambientación de las mesas y a su genial apartado sonoro y que promete horas de la diversión más simple. Tan sólo tiene 6 mesas y 2 disponibles desde el primer momento, un número que se hace demasiado pequeño y que afecta negativamente a la duración del cartucho, una pena. De todas formas se trata de uno de los mejores juegos de pinball vistos en una portatil y desde luego entusiasmará a los fanáticos de Metroid.

Peder

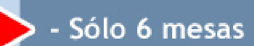


análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	9
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6

TOTAL 7.5

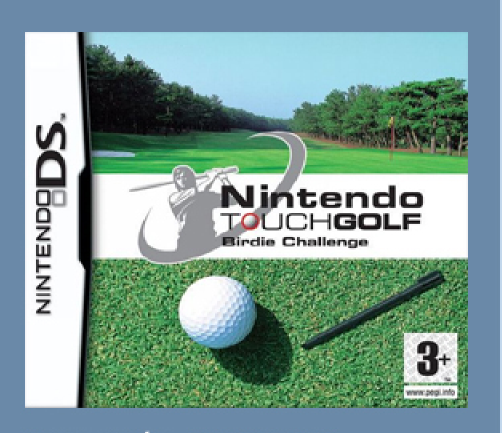
- La ambientación "Metroidiana"
- El apartado sonoro
- ¡El rumble pack!



- Sólo 6 mesas
- Multijugador de relleno

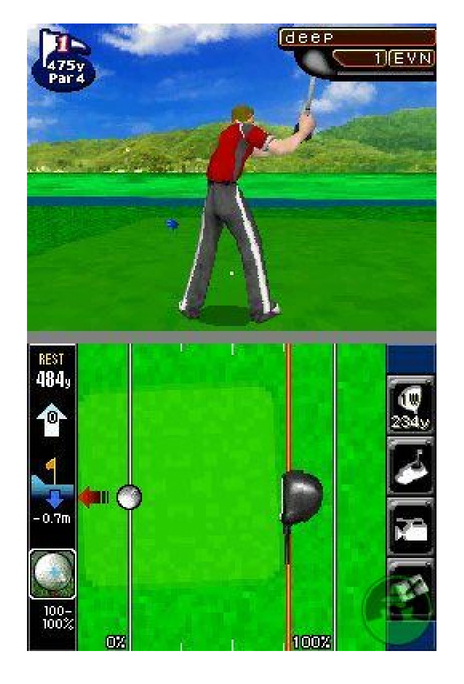
TOUCH GOLF

ficha técnica



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: T&E Soft
Tipo de juego: Deportes - Golf
Idiomas: Español
Jugadores: 1-4
Multijugador: Monocartucho

Precio: 49.90€
A la venta: YA DISPONIBLE





Elige el palo adecuado, calcula el viento y las condiciones atmosféricas, apunta, golpea y... ¡Al hoyo! Y es que con Touch Golf se acabaron las complicadas combinaciones de botones para jugar decentemente a un juego de este deporte. Toma los mandos de tu pantalla táctil y golpea la pelota como si de un swing real se tratase. La manera más parecida a jugar al golf sin utilizar campo ni palos ha llegado a Nintendo DS, con un control totalmente táctil dispuesto a hacer las delicias de los fanáticos de este deporte.

Desde las primeras apariciones del golf en el mundo del videojuego, el principal obstáculo que se ha encontrado fue el conseguir una precisión de golpeo exacta, a la vez que un control real que permitiese al jugador sumergirse en el juego. Ahora, T&E Soft ha conseguido materializar esto que durante tanto tiempo se ha buscado, gracias a la única plataforma que reune las características necesarias para hacerlo: Nintendo DS (hasta la salida de Revolution, claro). Siguiendo una serie de pautas que se explican al principio del juego, pronto nos haremos con un perfecto control de la bola, y podremos subir al estrellato haciendo hoyos y hoyos.

El juego nos pondrá en la piel de un joven aprendiz de golf que debe progresar en el duro mundo del golf a base de entrenamiento y de ganar campeonatos. Empezando desde lo más básico, conforme su técnica y precisión mejoren nuestro personaje irá aumentando sus capacidades, y adquiriendo nuevos equipamientos más adecuados para disputar los campeonatos, en los cuales un triunfo significará un premio metálico para mejorar cada vez más su equipación. Jugando por hoyos, por puntos, por rondas libres, o participando en campeonatos, deberás pulir tu técnica hasta llegar a ser el mejor de los golfistas.

STYLUS-PALO



En la pantalla superior tendremos una vista en 3º persona.



En la pantalla tactil usaremos el stylus a modo de palo de golf.



TOUCH GOLF

En muchos juegos es común que al principio resulte costoso hacerse con el control y la mecánica del jugo, sin embargo en Touch Golf en apenas unos minutos manejarás el palo a las mil maravillas. Basta con realizar un tiro con la fuerza, dirección, y velocidad adecuada para destacar progresivamente sobre los demás jugadores. Además, los desarrolladores han apostado fuerte por el soporte multijugador, incorporándole una especie de pictochat, por el que comunicarse con nuestros contrincantes mientras jugamos -lo cual ha sido criticado y echado en falta por muchos en la mayoría de los juegos-. De éste modo, en una red local se puede jugar hasta un máximo de 4 personas con tan solo un cartucho con el juego.

Que conste que Touch Golf no es un juego solo para entendidos. Si eres uno de los que no tienen la más mínima idea de golf y el juego te atrae, no te preocupes. A través de los tutoriales y explicaciones disponibles en el título conseguirás aprender las reglas del golf y su mecánica al pie de la letra. Ya no tienes la más mínima excusa para no probar este divertido simulador

Gráficos

Touch Golf destaca por tener un muy buen acabado gráfico tridimensional, pero debemos decir que resaltan fallos muy apreciables en determinados planos dentro del juego. Es así como cuando nos situamos muy cerca de un árbol o un arbusto, observamos el poco mimo con el que se han hecho sus texturas. Esto ocurre en determinadas ocasiones también con los personajes. Pese a esto, el acabado general del juego es muy limpio y correcto, así como las animaciones y el interfaz gráfico por el que pasamos en el menú. Además representa de una forma más que aceptable diferentes adversidades atmosféricas que dotan de un gran realismo al juego.

Sonido

El apartado sonoro no destaca precisamente en el título, pero al tratarse de un juego de deportes -más en el caso del golf-, en el que no se echa demasiado de menos la música, ni gran cantidad de efectos sonoros, es posible que no lo echemos en falta. De todos modos, posee una aceptable cantidad de efectos sonoros de calidad media.

Jugabilidad

Sin duda es aquí donde se encuentra el punto fuerte del juego. El hecho de ser el primer título donde podemos controlar por completo el palo de forma táctil, con una precisión magistral y un control perfectamente adecuado al que nos acostumbraremos rápidamente, hace de este juego uno de los más originales en el actual catálogo de Nintendo DS. Pocos títulos aprovechan tanto la pantalla táctil como éste.

Conclusión

Si te gusta el golf, y estás acostumbrado a jugar videojuegos sobre este deporte en los que manejas el palo mediante combinaciones de botones, la primera vez que lo controles con la pantalla táctil se te quitarán las ganas de hacerlo de cualquier otra forma. Pero como todos los juegos de deportes, posee el gran inconveniente de que si no te gusta el golf, puede no llegar a entusiasmarte. Ahora ponte los guantes, agarra el palo, y ¡A jugar!

wOw_

análisis

GRÁFICOS	8
SONIDO	5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8

TOTAL 7,5

- Genial control y precisión a la hora de jugar.

- Texturas mal acabadas en determinados planos.

SHREK SUPER SLAM

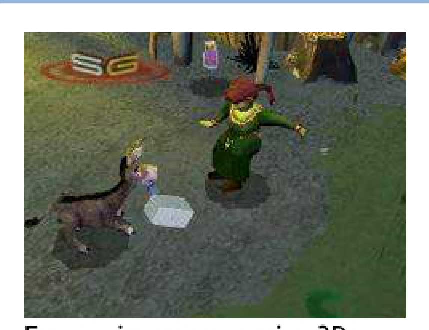
ficha técnica



Compañía: Activision
Desarrollador: AMAZE
Tipo de juego: Lucha
Idiomas: Español
Jugadores: 1 - 4
Multijugador: Multicartucho

Precio: 49'90 €
A la venta: YA DISPONIBLE

LUCHAS 3D



Escenarios y personajes 3D

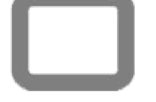


Pantalla inferior con la cual se interactúa en combate o en minijuegos

Con la llegada del año 2006, el catálogo de la táctil de Nintendo ha tomado forma, engrosándose con títulos de todo tipo. Sin embargo, aunque es cierto que NDS abarca ya casi todos los estilos, actualmente los juegos de lucha no están muy extendidos en esta plataforma. Entre aquellos que conforman este género, encontramos Shrek SuperSlam, un original título protagonizado por los populares personajes de la divertida película de animación. El juego y la película presentan evidentes enlaces, pero no estamos en lo cierto si pensamos que el hilo de la historia es el mismo; en este caso los personajes irán contando una serie de relatos en los que luego nos veremos inmersos, y tendremos que avanzar en ellos ganando combates de lucha.

Basándose en esto, en la mecánica del juego cabe destacar que presenta abundantes minijuegos, así como modos de entrenamiento, batallas independientes, e incluso gran cantidad de curiosidades como galerías, o películas que obtendremos como bonificación a lo largo del título. Si bien al principio Shrek SuperSlam puede resultarnos divertido, o gracioso, es cierto que su mecánica -que no se presenta nada dinámica, y bastante monótona por lo tanto- acaba aburriendo a la gran mayoría. Pese a esto, cabe decir que no es un juego corto, y la cantidad de combos y golpes especiales a realizar es bastante extensa, pero el hecho de que existan las mismas combinaciones a pulsar con todos los personajes resta puntos a la jugabilidad. De todos modos, siempre podemos recurrir a los curiosos minijuegos que ofrece el título -muchos de ellos hay que desbloquearlos a lo largo del modo historia-, que presentan un aspecto curioso, pero monótono como el resto del título.





SHREK SUPER SLAM









Gráficos

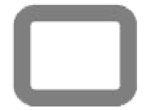
Los gráficos que se disponen en el juego son por completo tridimensionales, que si bien es cierto que muchos de ellos tienen un buen acabado, la mayoría parecen estar hechos a toda prisa, mostrando un aspecto general muy mejorable. Podemos disfrutar de una amplia variedad de animaciones al realizar golpes, destacando el caso de los combos y ataques dobles. Además, podremos conseguir personajes con sus respectivos trajes tridimensionales para visualizar en las galerías. El punto fuerte del apartado gráfico son los escenarios sin duda alguna, mientras que los personajes –y sus texturas mal conseguidas- conforman el punto negativo.

Sonido

El sonido es un campo variado a lo largo del juego, tratándose de un título con gran variedad de efectos sonoros y músicas –que podemos escuchar en un modo llamado "Probar sonidos", dentro de las bonificaciones. De este modo, durante la lucha podemos disfrutar de un bucle formado por una de las 16 canciones disponibles para marcar el ritmo de nuestra batalla, a la vez que oiremos muchos de los efectos de los que forman los más de 200 de los que dispone el juego.







SHREK SUPER SLAM



Jugabilidad

Los personajes poseen un buen control, y en muchas ocasiones utilizaremos la pantalla táctil para seleccionar determinados objetos y armas que recojamos, así como en numerosos mini-juegos (existiendo un total de 32) que se basan en una mecánica principalmente táctil. Gran parte de los escenarios resulta destruible, de modo que aumenta consecuentemente la interacción de los personajes con el entorno. Como hemos dicho antes, no es raro que las batallas resulten aburridas pasados los primeros combates. La lucha no transcurre al método tradicional, de modo que no consisten en reducir la vida del oponente, sino en efectuar la mayor cantidad de "porrazos" (combos) sobre ellos, de modo que el que más porrazos de al enemigo, se establecerá como vencedor de la batalla, las cuales podremos disputar también en compañía de hasta 4 amigos que tengan el título, siendo el multijugador quizá el punto más fuerte del juego.

Conclusión

Para finalizar, podemos definir Shrek SuperSlam a grandes rasgos como un juego gracioso, pero que aunque dispone de gran variedad de modos de juego, resulta aburrido tras las primeras partidas. Si eres un fiel seguidor de las películas de Shrek, quizá te interese el juego, sino es así te recomendamos que barajes primero otros títulos, ya que si bien este no es malo, queda entre los peores del catálogo de DS.

wOw_



análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	5
TOTAL	**6**

- Escenarios totalmente tridimensionales

- Resulta monótono tras las primeras partidas.



review

ficha técnica

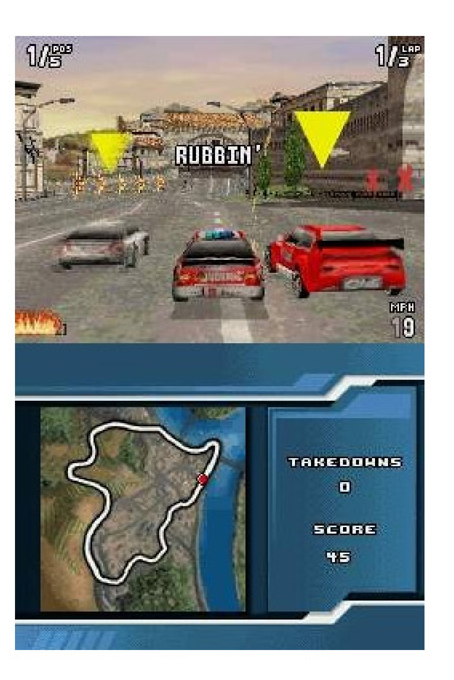
BURNOUT LEGENDS



Compañía: ELECTRONIC ARTS
Desarrollador: VISUAL IMPACT
Tipo de juego: CONDUCCIÓN
Idiomas: ES
Jugadores: 1-2
Multijugador: Descarga DS

Precio: 44,95 €
A la venta: YA A LA VENTA





SIN VARIAR



El sistema sigue la tónica general de juegos de coches en DS, con la carrera arriba...



... y el mapa abajo (aunque esta vez también veremos el estado de nuestro coche).

En la situación actual en la que se encuentra el videojuego, no nos resulta extraño ver como gran cantidad de veces, muchas compañías deciden sacar nuevos títulos de algunas sagas que acaban vendiendo simplemente por su nombre.

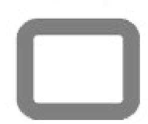
Este es el caso de Burnout Legends DS. Tras jugar geniales entregas de esta saga en otros sistemas anteriores a Nintendo DS, parece que este título llega simplemente por el hecho de explotar esta licencia tan exitosa en el mundo del videojuego, sin apenas pulir y aparentemente hecho a toda prisa.

Burnout Legends, trata de plasmar las situaciones más al límite que se puedan llevar al volante, de modo que conseguiremos velocidad extra para nuestro vehículo para cruzar en primera posición la línea de meta.

Pero además, el juego dispone -como viene siendo habitual en la saga- de un modo consistente en chocar tu coche de la forma más espectacular posible contra el tráfico, por lo que serás recompensado.
En la portátil de Nintendo esto resulta una tarea difícil, puesto la densidad de tráfico es casi nula a lo largo de todo el título. Durante el transcurso de cada carrera, tendrás que ir superando determinados eventos, de modo que al superarlos podrás desbloquear nuevos vehículos y circuitos. Es así como irás avanzando en el título.



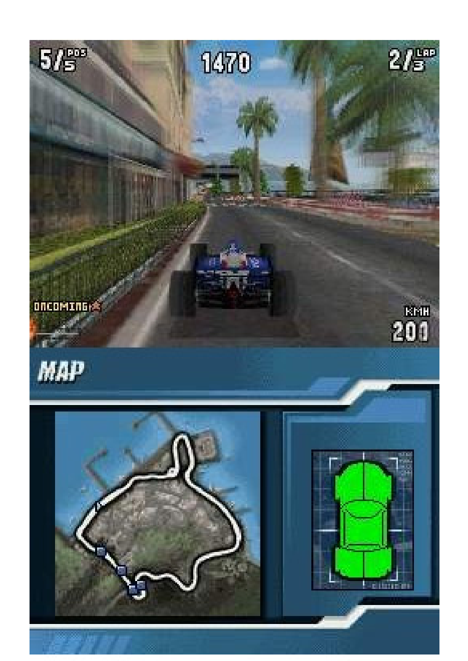




BURNOUT LEGENDS

Gráficos

En un intento desesperado de conseguir un efecto tridimensional aceptable, los gráficos del juego se han visto reducidos a polígonos mal modelados, acompañados de texturas muy poco trabajadas.
Sin duda, el efecto visual de los coches deja mucho que desear, más aún cuando en algunos de los primeros títulos de NDS -como NFSU2, o Asphalt U:GT- este factor se veía claramente mejor desarrollado. Aun tratándose de un juego de carreras, la sensación de velocidad es nula, aunque si bien mejora con el uso del turbo, no llega ni mucho menos a un nivel decente. El movimiento del coche es bastante brusco, y en las animaciones de los impactos y colisiones; el suavizado de movimientos y detalles brilla por su ausencia.



Sonido

La música no es del todo mala, pero resulta algo monótona tras escuchar una y otra vez las repetitivas piezas de guitarra que se suceden a lo largo del juego. Los efectos sonoros de los coches y el tráfico dejan mucho que desear.

Jugabilidad

Durante las carreras, el control de nuestro coche no es del todo malo, aunque cierto es que en muchas ocasiones vemos como el vehículo realiza determinados movimientos bruscos que no podemos evitar. Se trata de un juego bastante largo -aunque posiblemente la gente que lo juegue se aburra y termine por no acabarlo- y con buena variedad de coches y circuitos, aunque posee de modo multijugador (algo lento en las cargas y durante el juego, eso sí). La pantalla táctil queda aislada apenas con el único fin de la navegación por los menús.



Conclusión

Burnout Legends es un título aparentemente hecho a toda prisa, que tras la sombra de los grandes del género (Mario Kart DS, NFSU, Ridge Racer...) queda sin duda como una última opción a plantear a la hora de comprar un juego.

wOw_

análisis

GRÁFICOS	4
SONIDO	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	5

TOTAL 4

- Disfrutar de circuitos de la saga Burnout

- Deficiente acabado gráfico



PETER JACKSON'S KING KONG

ficha técnica



Compañía: UBISOFT
Desarrollador: UBISOFT MOROCCO
Tipo de juego: ACCIÓN
Idiomas: ES
Jugadores: 1
Multijugador: -

Precio: 39,95 €
A la venta: 28-Diciembre

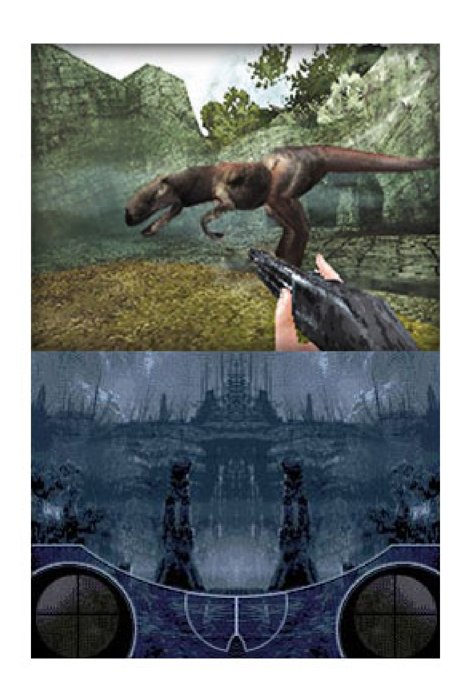
CÓMO DESAPROVECHAR UNA PANTALLA



Como en la mayoría de los juegos, arriba transcurrirá la acción, tanto manejando a Jack como al rey mono.



Abajo veremos únicamente una imagen estática. Fin.





Nueva película de éxito, nuevo videojuego multiplataforma.

Así ha pasado siempre y con el nuevo taquillazo de Peter Jackson 'King Kong', no podría ser menos. Lástima que la versión DS del juego no haya quedado como las versiones para las consolas de sobremesa.

En esta ocasión estamos ante una chapuza de juego, una conversión rápida y sin sentido que intenta seguir los pasos del resto de consolas (en esa mezcla de primera persona con Jack y tercera persona con Kong) pero que no resulta ni tan espectacular ni divertido, pero vayamos paso a paso...

Gráficos

Horrible.
Hay pocas palabras que definan mejor el aspecto visual del juego. El motor gráfico es el utilizado para las escenas de batallas en el espacio del juego 'StarWars Episodio 3', simplemente que ahora no luce como debería.

Fallos de texturas imperdonables, una falta de deteccion de colisiones enorme, escenarios sosos que se parecen a todo menos a las cavernas y selvas de una isla.

Los modelos y animaciones de los personajes y enemigos (a excepción de algunos dinosaurios o del propio KingKong) son simples y toscas... en resumidas cuentas, el apartado visual deja mucho que desear.



PETER JACKSON'S
KING KONG

Sonido

Debe ser el único apartado que se salva, y es que sin ser ninguna maravilla, la música de la película transcurre en bucle durante todo el desarrollo del juego, con una calidad notable, aunque acaba aburriendo. Los efectos de sonido son simples pero efectivos y se pueden oir con calidad los gritos de los personajes o sonidos de la selva.

Jugabilidad

Nada más comenzar el juego, controlando a Jack, deslizamos nuestro dedo por la insulsa pantalla táctil (esperando encontrar algo similar al Metroid Prime Hunters) pero la respuesta no es ni mucho menos parecido.



Un control que se atasca y con una sensibilidad realmente mala. Pero eso no es lo peor, sino pasar ratos y ratos paseando por los niveles para encontrarte a uno de los 4 tipos de enemigos que hay en todo el juego (cangrejos gigantes, velociraptores, avispas y murcielagos) y seguir andando, accionando palanca, matando un enemigo, y vuelta a empezar.
Todo esto con únicamente un arma, puesto que no puedes llevar varias a la vez.
Las pantallas con King Kong son prácticamente idénticas a las del resto de versiones, lo cual tampoco tiene por qué ser bueno, saltos automáticos, peleas con T-Rex largas y aburridas...



Los personajes que aparecen en el juego no destacan precisamente por su buen modelado...



... y aunque Kong pinta algo mejor, no os dejéis engañar.

Conclusión

Un juego pésimo, que no hace honor ni a la licencia ni a la DS.
Al menos tampoco tendrás que sufrir esto durante mucho, ya que el aburrimiento sólo se mantendrá durante las 2 o 3 horas que dura el juego.

Chava

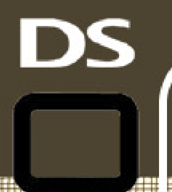
análisis

GRÁFICOS	3
SONIDO	6
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	2
TOTAL	**3**

- Algunos modelos y animaciones de dinosaurios
- Cuando el juego se acaba

- Prácticamente todo lo demás


NK 楽 PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
Dreamcast
42€
...Y OBTÉN PRIVILEGIOS EXCLUSIVOS ...
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
Inicio
Ayuda
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Amstrad CPC
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
Megadrive/Genesis
Cambia de color
159€
NINTENDO DS
NDS COLORES
En breves semanas dispondremos de unidades de Nintendo DS Negras, Blancas y Turquesas, o lo que es lo mismo: Graphite Black, Pure White y Turquoise Blue.
¡ No te las pierdas! ¡ 159 Euros con cargador Europeo incluido !
Proximamente ...
SILENT HILL 4 / PLAYSTATION 2
¿ Te atreves a entrar en el apartamento ?
Silent Hill 4 contiene visiones escalofriantes e imagenes estremecedoras que ponen a prueba los limites de tu cordura.
SILENT HILL 4 THE ROOM
DESDE 35€
KONAMI
DESTACADOS
DOOM



PRINCE OF PERSIA

cronología





Prince of Persia (1989)





Prince of Persia 2 (1994)



Prince of Persia 3D (1999)

La saga **Prince of Persia** nació en el año 1989 marcando el inicio de un nuevo género en los videojuegos y se convirtió en uno de los juegos míticos de hoy en día. Además fue una innovación el sistema de combates con espada porque hasta la época casi todos se basaban en proyectiles y armas.
Su creador, Jordan Mechner, estudió durante días grabaciones de su hermano corriendo y saltando vestido con ropa blanca para asegurarse de que todos los movimientos y animaciones fuesen lo más reales posibles.

La primera entrega de la saga, **Prince of Persia**, salió para numerosos sistemas entre los que se encuentran SNES, Master System, Game Boy, Amiga, Atari ST y como no, el PC. En esta primera entrega, el malvado Visir Jaffar, aprovechando la marcha del Sultán a una guerra, se apodera de la princesa obligándola a decidir en el espacio de una hora si se casa con él o muere. Nosotros nos pondremos en el papel del protagonista, el verdadero amor de la princesa, que debe rescatarla en menos de una hora real.
En esta entrega el desarrollo es lateral, debemos sortear todas las trampas y obstáculos así como vencer a los enemigos para llegar hasta nuestra amada princesa.El tiempo para salvar a la princesa transcurría en tiempo real mientras jugábamos, por lo que además de ser hábiles debíamos ser rápidos para poder salvarla.

La siguiente entrega del juego, **Prince of Persia II: The Shadow and the Flame (La Sombra y la Llama)** apareció años más tarde, en el 1994, con unos gráficos mucho más complejos y coloridos. La jugabilidad permanecía prácticamente intocable, el juego seguía la misión de rescatar a la princesa en una hora pero esta vez las áreas para recorrer son más grandes y el juego está mucho más enfocado al combate. Esta entrega apareció en PC, Mac y Super Nintendo, aunque la versión de SNES portada por Titus se considera inferior técnicamente hablando.
Cinco años más tarde, la compañía encargada del juego, Brøderbund, cede los derechos a Red Orb Entertainment para el lanzamiento de la nueva entrega, **Prince of Persia 3D**, la primera entrega de la saga en utilizar unos gráficos y entornos totalmente en 3D.

>>

PRINCE OF PERSIA

cronología



Prince of Persia: Sands of Time (2003)



Prince of Persia: El Alma del Guerrero (2005)



Prince of Persia: Las Dos Coronas (2005)



Battles ofPrince of Persia (2005 - NDS)

A pesar de esto, el juego estaba mal optimizado, los fallos en cámara y control eran continuos. Recibió malas críticas y no se considera como sucesor ni como el primer 3D de la saga.

Tras el desastre cosechado por Prince of Persia 3D, Brøderbund revende la licencia a Ubisoft, quienes lanzarán la siguiente entrega en el 2003, titulada Prince of Persia: **Las Arenas del Tiempo**, empezando una nueva trilogía que acaba de ser cerrada hace poco. Las Arenas del Tiempo se trata de otra versión tridimensional del juego pero esta vez mucho mejor que el anterior intento. Conserva el espíritu original del juego: escenarios bonitos y movimientos muy bien conseguidos.
Ahora manejaremos al hijo de un rey que acaba de encontrar un gran tesoro que incluye un enorme reloj de arena y una daga mágica. Por culpa de un engaño, nuestro protagonista abrirá el reloj provocando que casi todo el pueblo se convierta en zombis. Gracias a la daga mágica podremos devolver a la normalidad todo lo acontecido. Esta entrega salió en Xbox,, PS2, Gamecube y PC, además de una conversión para GBA.

Tras el éxito de Las Arenas del Tiempo, Ubisoft lanza una nueva entrega: **El Alma del Guerrero**, con un argumento sucesor a Las Arenas del Tiempo. Con este capítulo se da un giro al estilo de juego, centrándose en un combate más agresivo , nuevas armas e incluso decapitaciones. Todo el juego se desarrolla en una fortaleza e iremos viajando en el tiempo y viendo como estaba el entorno en cada época.

Recientemente,se ha lanzado la nueva entrega, **Las Dos Coronas**, en la que volvemos a un aspecto más plataformas y puzzles.
Nuestro será alternado entre el príncipe y su lado oscuro que poco a poco le va poseyendo. En este capítulo se retoma una banda sonora al estilo arábigo. Ha salido en las plataformas Xbox, GC, PS2, PC y una conversión especial para nuestra querida DS, titulada **Battles of Prince of Persia**, en la que el sistema de juego será más estratégico y basado en cartas que usaremos con la pantalla táctil.

Esta saga ha acompañado al mundo de los videojuegos casi desde su nacimiento y estamos seguros de que seguirá en este mundo mucho tiempo.

YaW

FreakZone

Ya tenéis vuestra dosis mensual de frikadas. No olvidéis que tenéis a vuestra disposición el correo redaccion@dsmagazine.net para que nos enviéis frikadas y demás, las más curiosas serán publicadas



Mando de NES musical...

Un autentico Freak se a montado un característico reproductor MP3 reciclando un antiguo mando de NES, desmontando tanto el mando como el reproductor de Mp3 Una autentica Frikada

La moda más juguetona en tu cinturón

Ve a la última vistiendo uno de estos cinturones. Es lo último en moda Freak. En la web http://www.nesbuckle.com/ dispones de diversos cintu-mandos. Desde el clásico mando NES , SNES, incluso el mando Atari...

Robot PacMan

Simplemente sorprendente, un robot de Pacman y un Robot Fantasma a control remoto para jugar en el salón de tu casa. Decir que no se trata de un proyecto Freak sino de un proyecto de la mano de Bandai y Namco. Quien sabe, quizás algún día tengamos uno de estos en casa.

TOP 5





1º LOS MÁS ESPERADOS	1º HELL DSMagazine
1º Final Fantasy III	1º MARIO KART DS
2º Metroid Prime: Hunters	2º Osu! Tatakae! Ouendan
3º Final Fantasy: Crystal Chronicles	3º Castlevania: Dawn of Sorrow
4º New Super Mario Bros	4º Daigasso! Band Brothers
5º Animal Crossing: ww	5º Trauma Center

En la cabeza de la lista no podía estar otro más que Mario Kart DS, el juego que mejor combina diversión y velocidad. En el segundo puesto Osu! Tatakae! Ouendan nos hará mover el stylus al ritmo de la música, seguido por el plataformas por excelencia como es Castlevania: Dawn of Sorrow. Por último el magnífico juego musical como es Daigasso! Band Brothers junto con las arriesgadas operaciones que llevaremos a cabo en Trauma Center.

Hell





RINCÓN DEL LECTOR



En DSMagazine queremos agradeceros a todos por el acogimiento que hemos recibido, así como la participación cada vez más activa de todos vosotros en esta sección. Recordad que podéis enviarnos todas las dudas que tengáis sobre algún juego, algún próximo lanzamiento o rumores que hayáis escuchado en los foros de nuestra Web http://www.dsmagazine.net o si lo preferís al Email redaccion@dsmagazine.net poniendo Rincón del lector como asunto.

¿Qué se sabe del supuesto "Zelda" para DS?
Pues de momento no hay ninguna información nueva. Se sabe que está siendo desarrollado y algunos rumores apuntaban que podría tener algo que ver con los ya conocidos "4 swords".

¿Creéis que "ASH" merecerá la pena?
Sin ninguna duda. Tratándose del genio Hironobu Sakaguchi, el resultado no puede ser malo. Es uno de los juegos que esperamos con más ilusión.

¿Creéis que es posible un golden sun 3?
Es perfectamente posible. Mientras la gente de Camelot mantenga las excelentes relaciones con Nintendo que ha tenido hasta ahora, la continuación de este juego de tanto éxito es perfectamente viable. Desde luego nos encantaría.

¿Qué juegos de rol y de estrategia que previsiblemente se convertirán en futuros bombazos se han anunciado hasta ahora?
- Por parte de Square-Enix tenemos "Final Fantasy III", "Final Fantasy: Cristal Chronicles" y "Children of Mana". Del nuevo estudio Mistwalker viene "ASH" que ya mencionas arriba. Por su parte, los chicos de Namco nos traerán su obra maestra "Xenosaga" y Nintendo su "Mario & Luigi" (analizado en este mismo número). En cuanto a estrategia muy pronto llegarán "Age of Empires", "Shogun Warriors", "Prince of Persia" o el interesante "Black & White".

¿Sabéis si hay algún "indicio" de que vayan a sacar algún título de la saga Pro Evolution Soccer para DS?
Hay mucho más que un indicio. En realidad este título está confirmado oficialmente y en desarrollo. Además sabemos que hará uso de la NWFC.

Tengo una duda y es que me van a regalar el pack del "MarioKart DS" y no se si viene con el conector USB.
Desgraciadamente no, tendrás que comprarlo por separado.

¿Más o menos, para ver una peli de 2 horas y escuchar música durante 1 hora cuánto puede llegar a costarme una tarjeta SD para el "Play-yan"?
Echando cuentas y poniendo una SD de 1 giga, te costaría aproximadamente 50€.

Se sabe si la compañía Gravity esta interesada en sacar algún juego para DS? He escuchado rumores y por eso preguntaba.
En los últimos días han aparecido algunos rumores sobre una posible adaptación de uno de los juegos online más famosos de dicha empresa (Ragnarok Online). Incluso han aparecido pantallas, claramente falsas, sobre dicho juego. Aclarar que estos rumores son totalmente falsos.

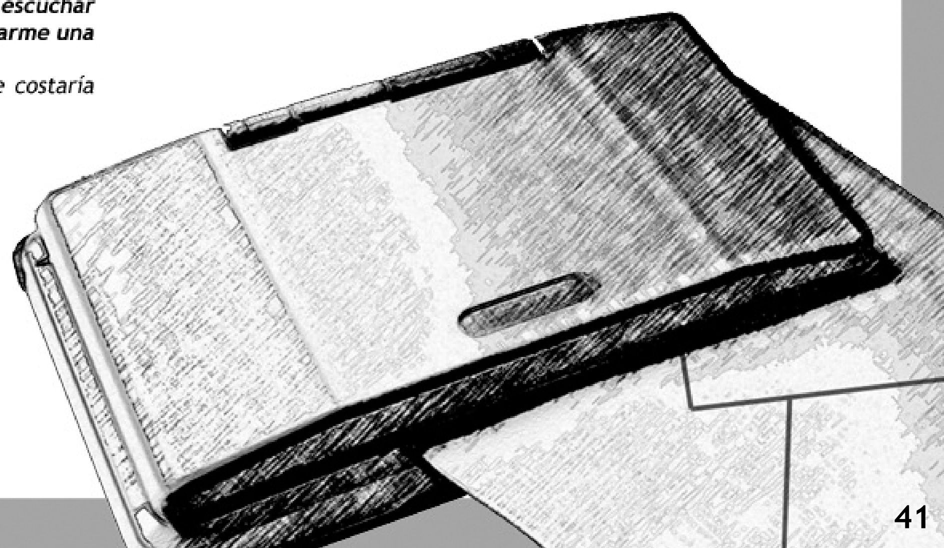
¿Se podrán ver fotos en el play yan?
No, lamentablemente no.

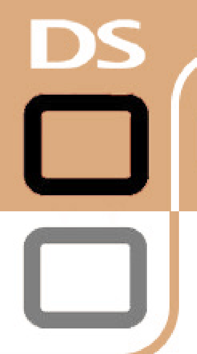
Muchísimas gracias a ...

Mixigodo, SunGolden, Odin, DarkCloud y Pablillaco.

... por colaborar este mes en la sección.

No olvidéis que podéis participar directamente desde el foro de nuestra web
http://www.dsmagazine.net
o por E-Mail
redaccion@dsmagazine.net





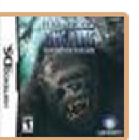
GUÍA DE COMPRAS



Advance Wars:Dual Strike
Dirige tus tropas hacía la victoría con elaboradas estrategías
Género: Estrategia
Revista: 7 - **Puntos :** 8,5



BURNOUT LEGENDS
Aqui no solo importa ser 1º ¡También tienes que acabar con tus rivales!
Género: Velocidad
Revista: 10 - **Puntos :** 4



KING KONG
Dispara a todo lo que se mueva. Hay algo grande acechándote...
Género: FPS
Revista: 10 - **Puntos :** 3



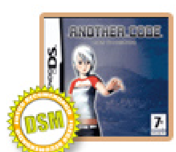
ANiMANIACS: LIGTHS ...
Ayuda a los protas de Animaniacs a completar sus propios largometrajes
Género: Plataformas
Revista: 8 - **Puntos :** 3



CASTLEVANIA DoS
Acompaña a Soma al castillo de Drácula y desbarata los planes de ...
Género: Aventura
Revista: 7 - **Puntos :** 9,5

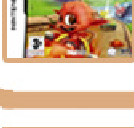


KIRBY:PINCEL DEL PODER
El carismático héroe rosa vuelve en uno de los mejores plataformas para la DS.
Género: Plataformas
Revista: 9 - **Puntos :** 8,5



ANOTHER CODE
Una aventura grafica como las de Antaño adaptada a nuestra Nintendo DS
Género: Aventuras
Revista: 4 - **Puntos :** 8,5





COCOTO KART RACER
Carreras de karts con simpáticos pilotos
Género: Velocidad
Revista: 9 - **Puntos :** 5,5



LOS INCREÍBLES
Ayuda a Mr. Increíble y a Frozono en su lucha contra El Socavador.
Género: Plataformas
Revista: **Puntos :**



ASPHALT URBAN GT
Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos ¡Cuidado con el tráfico!
Género: Velocidad
Revista: 1 - **Puntos :** 7,5

DBZ: SUPERSONIC WARRIORS 2
Lucha con los más fuertes de la galaxia en el enésimo juego de esta famosísima serie
Género: Lucha
Revista: 10 - **Puntos :** 7



LOST IN BLUE
Eres un naufrago y debes apañartelas para sobrevivir en una isla desierta
Género: Aventura
Revista: 8 - **Puntos :** 8



BATTLES OF POP
Guia a tus tropas a la batalla contra los generales más despiadados.
Género: Estrategia
Revista: 10 - **Puntos :** 7



FIFA 2006
Una nueva entrega de Fifa, esta vez para nuestra portátil favorita.
Género: Deportes
Revista: 8 - **Puntos :** 7,5



MADAGASCAR
Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva
Género: Plataformas
Revista: 5 - **Puntos :** 4



BOB ESPONJA:El Vengador ...
Bob Esponja ha adquirido superpoderes y debe ayudar a restaurar el bien.
Género: Plataformas
Revista: - **Puntos :** -



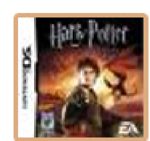
GOLDENEYE:ROGUE AGENT
Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la película
Género: Acción / FPS
Revista: 5 - **Puntos :** 3,5



MARIO & LUIGI
Esta vez Mario y Luigi contaran con la ayuda de sus versiones infantiles
Género: RPG
Revista: 10 **Puntos :** 9



BOMBERMAN DS
Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos
Género: Arcade
Revista: 5 - **Puntos :** 8



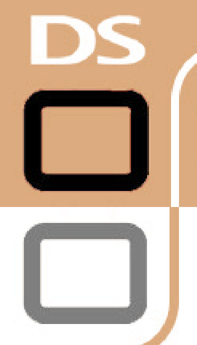
HARRY POTTER: EL CÁLIZ ...
Ponte tu túnica y encarna al mago más famoso en su última aventura cinematográfica
Género: RPG/Aventura
Revista: **Puntos :**



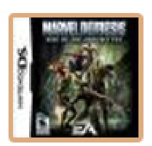
MARIO KART DS
El más grande de todos los tiempos en uno de los mejores juegos para DS.
Género: Velocidad
Revista: 8 **Puntos :** 9,5



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS



MARVEL NEMESIS
Escoge a tu superhéroe favorito y enfréntate a todos los demás.**Género:** Lucha
Revista: **Puntos :**



NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador
Revista: 3 - **Puntos :** 8,5



POLARIUM
Elimina baldosas a golpe de stylus en un puzzle que retará tu ingenio.
Género: Puzzle
Revista: 2 - **Puntos :** 7,5



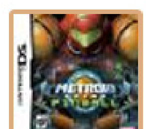
METEOS
Salva la Tierra de la invasión de unos peligrosos alienígenas
Género: Puzzle
Revista: 6 - **Puntos :** 8,5



NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador
Revista: 3 - **Puntos :** 8,5



PROJECT RUB
¿Podrás ganar el corazon de tu amada superando alocados minijuegos?
Género: Habilidad
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



METROID PRIME PINBALL
La morfosfera de Samus sera su única manera de moverse por estas mesas.
Género: Pinball
Revista: 10 - **Puntos :** 7,5



NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador
Revista: 3 - **Puntos :** 8,5



RAYMAN DS
¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!
Género: Plataformas
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



MR.DRILLER:DRILL SPIRIT
Perfora la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Género: Puzzle
Revista: 4 - **Puntos :** 6



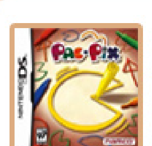
NINTENDO TOUCH GOLF
Conviértete en el mejor golfista del circuito en este gran simulador.
Género: Deporte
Revista: 10 - **Puntos :** 7,5



RETRO ATARI CLASSICS
Recopilatorios de arcades clásicos de esta conocida conpañia.
Género: Arcade
Revista: 8 - **Puntos :** 2



NANOSTRAY
Ábrete camino con tu nave a lo largo de 9 niveles de juego
Género: Shoot' em up
Revista: 6 - **Puntos :** 7



PAC-PIX
Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Género: Habilidad
Revista: 4 - **Puntos :** 6



RIDGE RACER DS
Gran juego de carreras donde el derrapar lo es todo.
Género: Velocidad
Revista: 4 - **Puntos :** 7,5



NFS UNDERGROUND 2
El mundo del tunnig a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Género: Velocidad
Revista: 3 - **Puntos :** 8



PAC'N ROLL
Maneja a Pac-Man con el stylus por escenarios repletos de sorpresas
Género: Plataformas
Revista: 8 - **Puntos :** 8



ROBOTS
Sigue el argumento de la película y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Género: Accion/Aventuras
Revista: 6 - **Puntos :** 4



NFS MOST WANTED
No dejes que la policía te de caza
Género: Velocidad
Revista: 9 - **Puntos :** 6,5



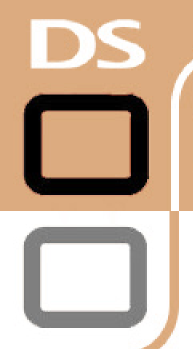
POKÉMON DASH
Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz
Género: Velocidad
Revista: 4 - **Puntos :** 6



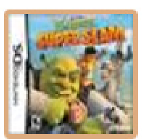
SCOOBY DOO: UNMASKED
Acompaña a Scooby, Shagy y los demás mientras resuelven un nuevo misterio.
Género: Plataformas
Revista: - **Puntos :**



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS



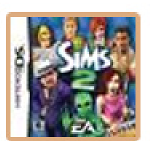
SHREK SUPERSLAM
Los personajes de la película se enfrentan en una lucha sin cuartel.
Género: Lucha
Revista: 10 - **Puntos :** 6



STARS WARS EPISODIO III
Juega como Obi-Wan o como Ánakin. Tu eliges en que lado de la fuerza estas
Género: Acción
Revista: 3 - **Puntos :** 7,5



YUGIOH!
NIGHTMARE TROUBADOUR
Si te gusta el juego de cartas, disfrutarás con este título.
Género: RPG/Cartas
Revista: 9 - **Puntos :** 7



SIMS 2
El simulador social por excelencia hace su aparición en la DS.
Género: Simulador Social
Revista: **Puntos :**



SUPER MARIO 64 DS
Remake del clasico y posiblemente mejor plataformas hasta la fecha
Género: Plataformas
Revista: 2 - **Puntos :** 8,5



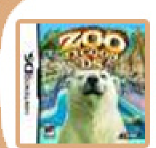
ZOO KEEPER
Los animales se han escapado y solo volveran a sus jaulas si los emparejas.
Género: Plataformas
Revista: 5 - **Puntos :** 6



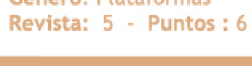
SONIC RUSH
Vuelve el erizo en un título que recuerda a su edad dorada en los 16bits.
Género: Plataformas
Revista: 9 - **Puntos :** 8



TONY HAWK'S A. SK8LAND
Gran adaptación de las versiones de consolas mayores. Y con WiFi!.
Género: Deportes
Revista: 9 - **Puntos :** 7,5

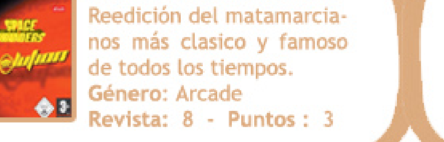


ZOO TYCOON
Crea tu propio Zoo con esta version del aclamado simulador.
Género: Simulador
Revista: **Puntos :**





SPACE INVADERS REVO...
Reedición del matamarcianos más clasico y famoso de todos los tiempos.
Género: Arcade
Revista: 8 - **Puntos :** 3





URBZ:SIMS EN LA CIUDAD
Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Género: Aventura
Revista: 4 - **Puntos :** 7



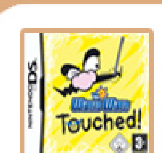
SPIDERMAN 2
Vive las aventuras del superhero en su lucha contra el Dr. Octopus.
Género: Acción
Revista: 4 - **Puntos :** 3,5



ULTIMATE SPIDERMAN
Nueva entrega de Spiderman pero esta vez con ayuda de Venom para acabar el juego
Género: Aventura
Revista: 8 - **Puntos :** 8



SPLINTER CELL:CHAOS ...
La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Género: Acción
Revista: 5 - **Puntos :** 7,5



WARIOWARE TOUCHED!
Wario vuelve con una recopilación aun más divertida de sus minijuegos.
Género: Habilidad
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



SPYRO: SHADOW LEGACY
El mundo de Spyro se ve sumido en el caos. Ayudale a salvar su tierra.
Género: RPG/Aventura
Revista: **Puntos :**



YOSHI TOUCH & GO
Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tu podreis ayudarle
Género: Arcade
Revista: 1 - **Puntos :** 8



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

EL MES QUE VIENE

Mucho Más

Analizamos los juegos *Viewtiful Joe: Double Trouble, Bob Esponja: The Yellow Avenger, Spyro, Los Sims 2 y Harry Potter.*

Además os traemos avances de *Resident Evil: Deadly Silence y Princess Peach.*

Por último, las ***noticias*** más frescas, ***el Rincón del Lector, FreakZone, Guía de Compras*** y todas las secciones que ya estáis acostumbrados a ver.

Nos vemos en 30 días

CONTACTO

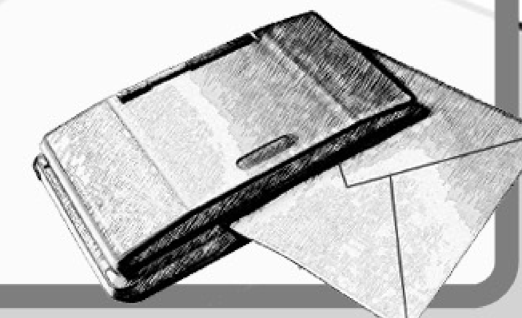
Recordad que podéis enviar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, críticas, o cualquier cosa que se os ocurra al mail de la revista:

redaccion@dsmagazine.net

O postearlas directamente en nuestro foro:

www.dsmagazine.net/foro

¡LAS MEJORES SERÁN PUBLICADAS!



La bocanada de aire fresco
que todos necesitábamos

